

Seis PM: Cortometraje de Animación Tradicional 2D

Mónica Baptiste Gouffray, Nicole Valeska Guerrero Quimbay, Diana Camila Mendoza
Moreno, & Margarita María Torres Forero

Proyecto Creativo de Carácter Audiovisual

Andrés Forero Serna

Director del Programa de Comunicación Audiovisual y Multimedia

Universidad de la Sabana

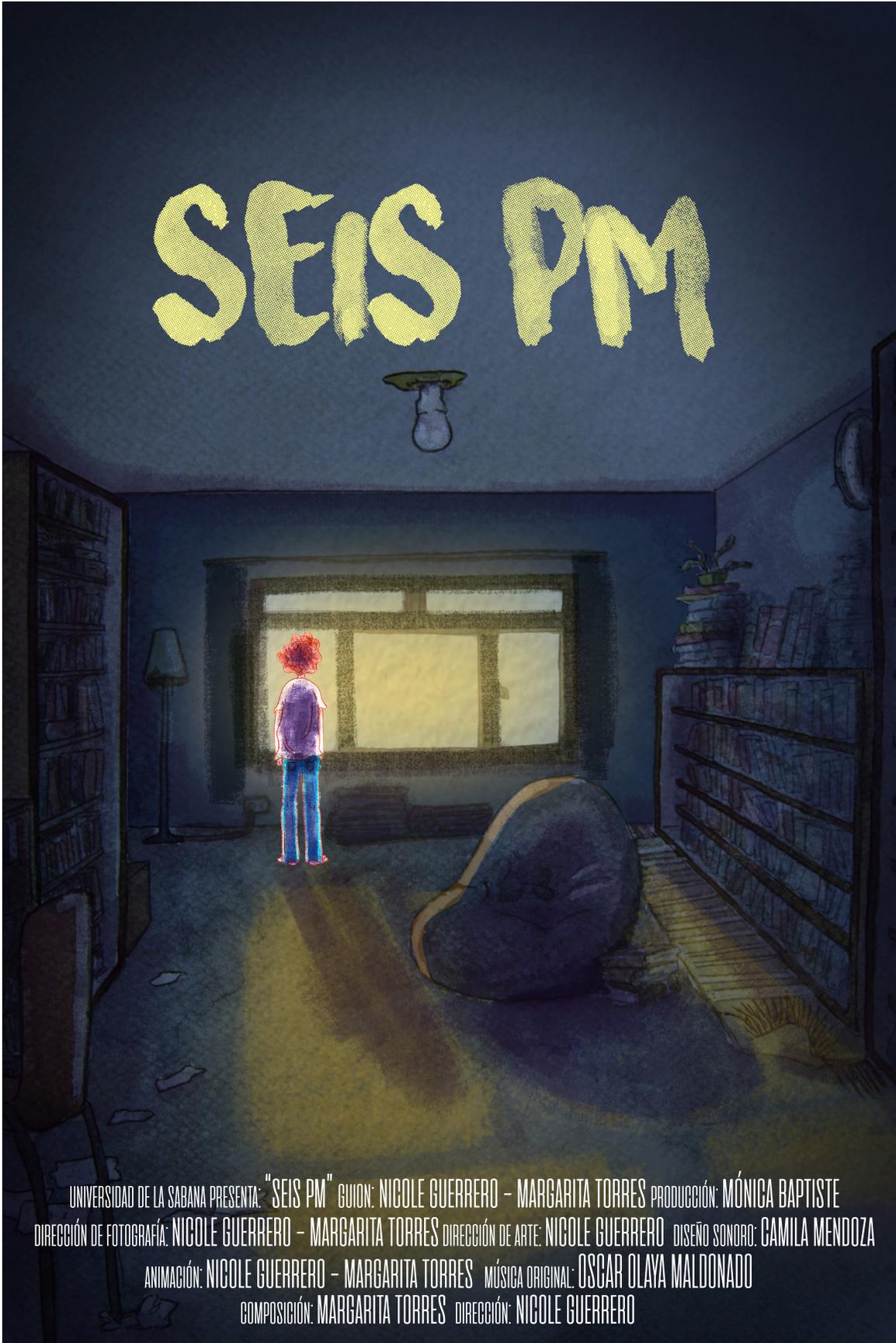
Facultad de Comunicación

Carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia

Junio 2018

Bogotá

SEIS PM



UNIVERSIDAD DE LA SABANA PRESENTA: "SEIS PM" GUIÓN: NICOLE GUERRERO - MARGARITA TORRES PRODUCCIÓN: MÓNICA BAPTISTE
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA: NICOLE GUERRERO - MARGARITA TORRES DIRECCIÓN DE ARTE: NICOLE GUERRERO DISEÑO SONORO: CAMILA MENDOZA
ANIMACIÓN: NICOLE GUERRERO - MARGARITA TORRES MÚSICA ORIGINAL: OSCAR OLAYA MALDONADO
COMPOSICIÓN: MARGARITA TORRES DIRECCIÓN: NICOLE GUERRERO

Agradecimientos

La realización de este cortometraje no se hubiera logrado sin las manos de todas las personas que decidieron sentarse a aprender a colorear de nuevo y darle vida a cada uno de los *frames* de este proyecto.

Gracias al apoyo de los profesores de la Universidad de la Sabana, especialmente Andrés Forero y Ana Pérez que creyeron en la posibilidad de realizar un cortometraje con esta técnica. El valor que ellos le dan a la animación es el aprendizaje más grande que hemos tenido.

A nuestras familias por hacer el intento de entender de que se trata el audiovisual, la animación y apoyarnos en que cada proceso.

Por último, queremos mencionar un agradecimiento especial a Andrés Forero, que como maestro y tutor, desde el comienzo de esta aventura nos ha orientado, acompañado y animado a seguir adelante, en busca de alcanzar nuestras propias metas como personas y profesionales.

Gracias, por responder nuestras dudas y creer en nosotras.

Resumen

SEIS PM es un proyecto de creación audiovisual, en el que a través de la producción de un cortometraje de ficción se explora la técnica de animación tradicional 2D, sus elementos estéticos, narrativos y de producción. Se indagan los sucesos históricos relevantes a esta técnica y se presentan referencias que conforman el tratamiento del corto. En este proyecto se relata la historia de Rodrigo, un joven deprimido que decide quitarse la vida lanzándose por la ventana de su apartamento y que se arrepiente luego de haber visto la magia que existe en los momentos comunes de la vida, todo esto a través de un par de sucesos extraños y mágicos que ocurren mientras él cae hacia el suelo.

Abstract

SEIS PM is a project of audiovisual creation, in which, through the production of a fiction short film, the traditional 2D animation technique, its aesthetic, narrative and production elements are explored. The historical events relevant to this technique are examined and references that make up the audiovisual treatment of the short are presented. This project tells the story of Rodrigo, a depressed young man who decides to take his own life by throwing himself out the window of his own apartment and who regrets it after having seen the magic that exists in the common moments of life, all of this through a couple of strange and magical events that occur while he is falling to the ground.

Tabla de Contenidos

1. Introducción	9
2. Objetivos	13
2.1. Objetivo General	14
2.2. Objetivos Específicos	14
3. Justificación	17
4. Propuesta Narrativa	23
4.1. Tagline	24
4.2. Storyline	24
4.3. Sinopsis	24
4.4. Género	25
4.5. Formato	27
4.6. Guion	31
5. Estado del Arte	41
6. Libro de Producción	67
6.1. Propuesta de Dirección	69
6.2. Propuesta de Producción	105
6.3. Propuesta de Animación	129
6.4. Propuesta de Dirección de Fotografía	141

6.5. Propuesta de Arte	155
6.6. Propuesta de Sonido	185
6.7. Propuesta de Post-Producción	197
6.8. Realización Paso a Paso	207
7. Referencias	281
Anexos	293

1

Introducción

1. Introducción

Me he encontrado preguntándome a mi mismo: ¿Cómo podría ser el cine un arte?, ya que todas las artes principales surgen de alguna manera de la religión. Ahora puedo responder: porque las películas surgen de la magia.

- Stanley Cavell (39, 1979)

La animación, medio que nace incluso antes del inicio oficial del cine, a lo largo de la historia, ha sido o considerado como un género más entre la comedia, el thriller, el western y otros. Esto ha causado que muchas veces no se estudie o realice como un formato mayor que realmente engloba a todos estos mismos géneros. Es decir, la animación puede ser una comedia, puede ser un western, o un thriller psicológico, tiende a ser un género infantil comercialmente, y hasta puede ser un documental. Esto afecta directamente la manera en que se hace este tipo de audiovisual. Existe una deficiencia en la cantidad de estudios teóricos y prácticos sobre los tipos de animación que no hacen parte de los grandes estudios. El público general tiende a categorizar este medio como un género que no se puede separar de la audiencia infantil. Sin embargo, existen muchos proyectos alternos a los comerciales que han explorado las posibilidades y estrategias narrativas de la animación como un medio independiente al formato de acción real o *live-action*, y como un medio que combina técnicas y estéticas para hacerse valer como un arte único.

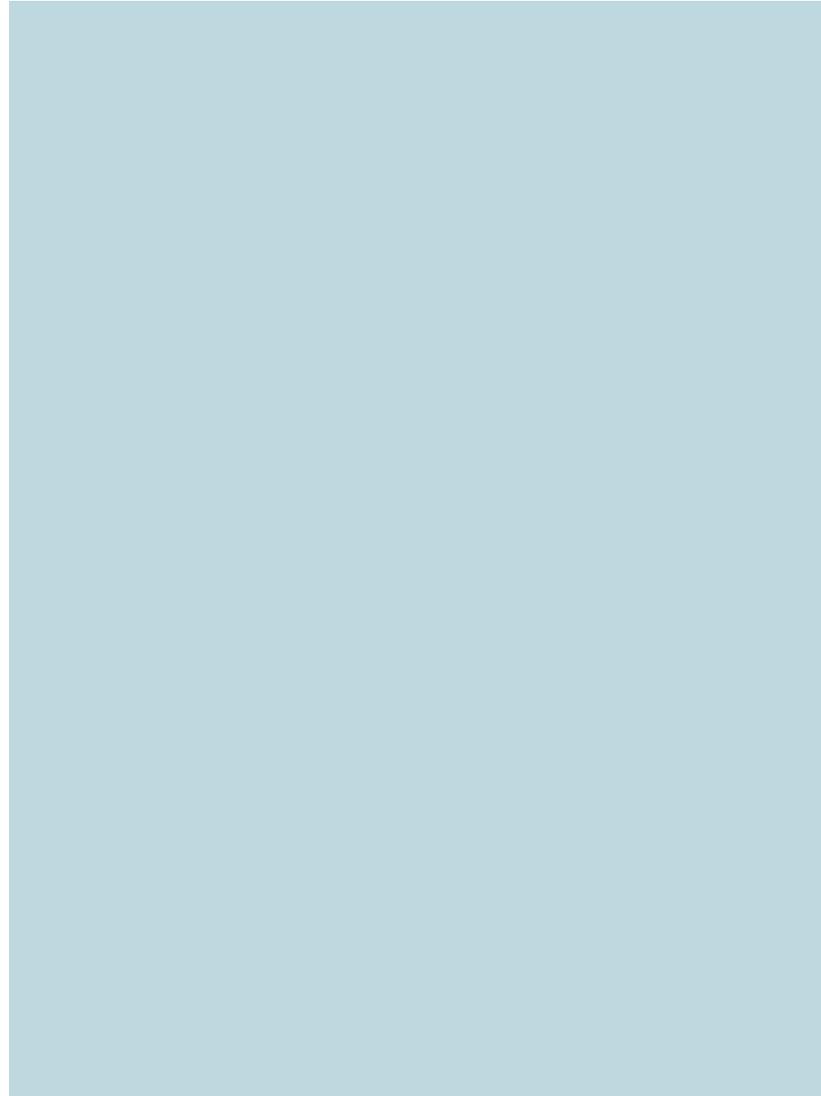
Entonces, el presente trabajo busca explorar, a través de esas técnicas únicas de la animación, como lo es la *animación tradicional 2D*, los procesos creativos necesarios para realizar un cortometraje de ficción. La técnica escogida se basa en el dibujo a mano de cada fotograma del film, y es este proceso el que trae unas concepciones históricas y artísticas sobre las cuales se quiere indagar. Este método para animar era acostumbrado a usarse antes de la llegada de los computadores y de la animación 3D y el CGI. Actualmente, es un proceso que han retomado los animadores independientes y pequeños estudios a manera de respuesta al enfoque comercial de

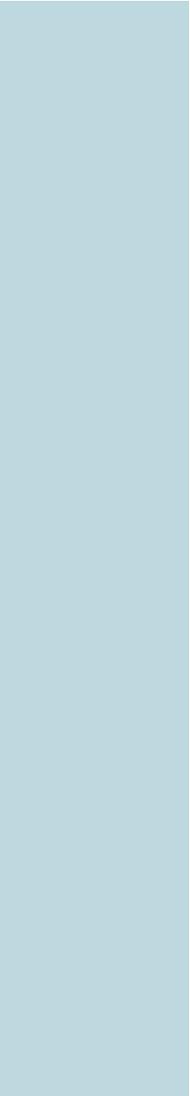
la animación y de su énfasis en hacer una representación cada vez más mimética de la realidad. Por consiguiente, este proyecto investigará esas tendencias actuales y las usará como referencia para hacer obra.

Por otro lado, además de la importancia dentro de la actualidad de la animación, ésta técnica permite entender a profundidad los procesos prácticos creativos y de producción de la animación, los cuales varían a comparación con el *live-action*, no solo en cuanto al tiempo de realización sino a las estrategias de cada uno de los departamentos, a la audiencia posible, y al desarrollo efectivo del corto. A partir de un guion que desarrolla una historia sobre el valor de la vida y el problema del suicidio, se hará un tratamiento narrativo y estético, que pretende demostrar el uso provechoso de la animación y en el cual se va a especificar la manera en que el arte, la fotografía/composición, el sonido y el montaje pueden aportar a esta narración y a esta técnica.

La metodología de este proyecto es exploratoria y no pretende demostrar unos resultados cuantitativos específicos, sino que el cortometraje como tal será la muestra o resultado del proceso de indagación y de producción audiovisual. Primero se determinarán unos objetivos que encaminan el proyecto y que delimitan la investigación realizada, para establecer así un estado del arte conveniente. También se expondrá una justificación del proyecto y unos elementos narrativos esenciales de los cuales partirán las propuestas artísticas y de producción. Se exhibirán documentos imprescindibles para el desarrollo del cortometraje y se especificarán las estrategias futuras de su exhibición.

SEIS PM es entonces, un proceso de creación audiovisual que aspira exponer una pieza donde se concibe la animación como un medio que ofrece estrategias originales para narrar y que en el uso de la animación tradicional 2D permite evocar una emocionalidad y desarrollar de manera asertiva la historia planteada desde el guion.





2

Objetivos

2. Objetivos

2.1. Objetivo General.

Explorar la técnica de animación 2D tradicional a través del desarrollo de un cortometraje.

2.2. Objetivos Específicos

- I) Justificar la técnica como soporte de la narrativa que trata el guion.
- II) Analizar los cambios de la técnica y la evolución de los procesos de realización de animación 2d tradicional en la actualidad.
- III) Ejecutar los procesos de producción necesarios para la realización del cortometraje planteado.



3

Justificación

3. Justificación

“Desde las primeras etapas de su existencia, la humanidad se ha preocupado por la fantasía, por la creación de universos imaginarios, por darle de vida a los objetos inertes.”

(Pikkov, 2010, p.37)

La realización de este proyecto parte de una necesidad personal que luego adquiere un valor y pertinencia social debido a los aportes teóricos, de conocimiento y prácticos que se pueden generar a partir de la exploración de la animación y específicamente de la técnica tradicional 2D. La realización de un cortometraje animado implica una multiplicidad de procesos, comenzando con la conceptualización de la historia hasta llegar a la distribución y exhibición, procesos que contienen grandes diferencias con otros formatos cinematográficos basados puramente en las imágenes tomadas del mundo real, *live-action*, por lo que este proyecto nos permite entender otras formas de producción-creación audiovisual.

A partir de estas ideas, los objetivos del presente proyecto, nacen porque hay una intención creativa de hacer obra y sobre todo, una insuficiencia en los conocimientos acerca de los pasos, los costos, y las particularidades formales y prácticas que exige un medio como la animación. Este medio, que existe incluso desde antes del inicio del cine, está fundamentado en los mismos principios narrativos que el *live-action*, pero actualmente su presencia comercial es asociada generalmente al cine infantil. Entonces, ¿por qué es necesario explorarlo y sobre todo explorar una de sus técnicas más antiguas? La respuesta se basa, no tanto en su historia, sino en hablar de las estrategias narrativas especiales de la animación y que la diferencian de otros medios.

La animación nos da la posibilidad de modificar la realidad a nuestro parecer, y evocar esa imagen en otras personas. Es claro que el *live-action*, tampoco es la realidad en sí misma, al igual que la fotografía, y que la pintura u otras artes, también buscan presentar modificaciones de la realidad, pero es en la animación que se arma una imagen en movimiento, *moving picture*, que puede romper con cualquier ley física o biológica presentada anteriormente y que esto es real-

mente lo que el espectador espera cuando va a ver un audiovisual animado. “Al contrario del cine de acción real, La Animación dibuja los elementos de sus obras futuras a partir de una materia prima hecha exclusivamente de ideas humanas, esas ideas que los diferentes animadores tienen sobre las cosas, los seres vivos y sus formas, movimientos y significados” (Wells, 1998, p. 18)

Por otro lado, el enfoque en una categoría específica de la animación, la técnica tradicional 2D, no solo permite descubrir cómo se realizaba la animación en sus inicios, sino también las cualidades artísticas que puede ofrecer esta técnica y por qué en una época llena de productos totalmente digitales, donde lo comercial continúa siendo Disney-Pixar, donde el CGI y el 3D ya ha llegado a todos los medios y donde el único competidor en producción es Japón, todavía hay miles de artistas independientes que continúan experimentando con el lápiz, con la tinta, con el collage, y con una variedad de técnicas análogas o tradicionales. (Robinson, 2010, p. 15) La realización de este proyecto con una técnica tradicional se justifica a partir de una búsqueda de conocimientos sobre la actualidad de la animación, pero también en el intento de entender cuáles son los pasos a realizar para obtener un proyecto audiovisual de duración corta basado en técnicas tradicionales de animación, en este caso, lápices de colores y acuarela.

Además de los aprendizajes teóricos y prácticos que trae la producción de este proyecto, se justifica también su realización debido a los orígenes de su creación y así su impacto social. Colombia es un país que todavía se encuentra en el desarrollo de su potencial dentro de la industria audiovisual y en el campo de la animación, “es evidente la gran dependencia de los estímulos estatales por parte de los animadores, para mantener una producción de animación constante, así como la limitada posibilidad de circulación de estos contenidos” (Arce, 2014, p. 22)

La animación en Colombia es “un campo que no ha terminado de reinventarse a sí mismo” (2014, p. 32) dice Ricardo Arce en un artículo para la revista Cuadernos de Cine Colombiano en su volumen especial sobre animación. En esta versión de la revista, publicada en el año 2014, se hace un gran énfasis en las posibilidades futuras que tiene el campo de la animación en el país,

sobre todo con “la masificación de los sistemas digitales de producción de animación, el incremento en el acceso a la Internet, la creación de diferentes cátedras de animación en universidades e instituciones técnicas a lo largo del país, junto con la creación de la Ley de Cine en 2004” (Arce, p. 32) Por esto se considera de especial relevancia explorar el mundo de la animación en Colombia en la época actual. Es un medio que no ha alcanzado el valor comercial de las producciones de Hollywood o Japón, entonces, aunque hay intereses comerciales, se tiende a hacer exploraciones más independientes o experimentales. Esta exploración independiente se apega a las corrientes contemporáneas de la animación, que intentan traer de vuelta las técnicas tradicionales y/o análogas (Ríos, 2014, p. 133). Por lo que la realización del producto de este proyecto entra a ser de total pertinencia como manera de indagación de las tendencias y pensamientos que se están profundizando en la animación colombiana.



A vertical pink bar is positioned on the left side of the page, extending from the top of the main text area down to the bottom.

4

Propuesta Narrativa

4. Propuesta Narrativa

4.1. Tagline

Cuando es abandonada, la vida solo necesita una caída para sorprender mágicamente a quien la desprecia.

4.2. Storyline

Rodrigo, un joven decepcionado de la vida, decide lanzarse por la ventana de su apartamento, en un décimo piso. Mientras cae, observa los momentos cotidianos que viven sus vecinos, y descubre la magia y lo extraordinario que existe en ellos. Viendo a su amor platónico e imaginando las posibilidades de devolver el tiempo, se da cuenta de que ha cometido un grave error.

4.3. Sinopsis

A las 6:00 p.m, en Bogotá entre el caos cotidiano, Rodrigo un hombre de 36 años aburrido y desilusionado de su vida decide lanzarse por la ventana de su apartamento en un décimo piso.

Durante la caída, su tiempo se dilata y los colores del atardecer le permiten ver en cada piso las diferentes razones para no acabar con su vida. La compañía eterna que solo deja el paso de la juventud, la efervescencia del primer gran amor, la inocencia de la niñez y la pureza de una nueva vida, se ven reflejados en los momentos cotidianos que viven sus vecinos.

Apunto de estrellarse contra el pavimento, Rodrigo, lleno de melancolía, ya no siente tan monótona la vida a la que renuncia. Sin embargo, ya es muy tarde para Rodrigo, ha tomado la decisión y la caída es inevitable.

4.4. Género

Drama – Fantasía

SEIS PM es un audiovisual de género dramático con tonos de fantasía. Se considera un drama debido a que las acciones que ejecuta el personaje parten de un conflicto basado en la “tragedia”, no en la comedia (Pulecio, 2008, p. 142) que es tratado de manera seria y que no busca producir burla o risa en el espectador, sino un *mood* de nostalgia y melancolía. El acto de suicidio que se retrata a lo largo del corto, da un tinte más dramático, pero además al no utilizar elementos como la ironía o la parodia, se exhibe al público una historia que debe asumirse como un drama, donde las acciones del personaje traen consecuencias serias y determinantes. El detonante del corto, Rodrigo lanzándose por la ventana, establece el tono dramático con el que se debe observar el resto de la obra.

A pesar de ser considerado como un cortometraje de género dramático, es imposible definirlo exclusivamente dentro de este género. El estudio sobre los géneros cinematográficos, a lo largo de los años, ha demostrado que las películas, tanto cortometrajes como largometrajes, no pueden ser definidos en su totalidad a partir de un género, porque normalmente no abarcan todas las características exigidas en este y tienden a complementarse con elementos de otros géneros, por lo cual terminan siendo, en su gran mayoría, híbridos. (Altman, 2000, p. 40). También al hablar del género “drama” se complican las cosas, debido que este suele ser considerado el padre de otros géneros, es decir, de él se desprenden otras categorías que plantean un conflicto dramático, pero que además tienen características especiales, como el thriller, el drama psicológico e incluso el western.

En el caso SEIS PM, la hibridación más evidente es con el cine fantástico. El tratamiento de la historia y la decisión de plantear un formato de animación tradicional 2D, son los dos el-

elementos de los que se puede partir para hablar de la apropiación del género de fantasía. Roger Bozzetto en la *Revista Quimera* afirma que “lo fantástico se produce cuando se transgreden, de forma perturbadora, las leyes de nuestro mundo empírico” (2002, p.36), este elemento se ve evidenciado desde el momento en que el tiempo se dilata y Rodrigo flota mágicamente en frente de su edificio. Esta transgresión de las leyes de la física es la que da paso para toda la narrativa de la historia y es la que permite que Rodrigo no caiga en unos pocos segundos, sino que pueda observar detenidamente los momentos que viven sus vecinos. Por otro lado, Tzvetan Todorov, a partir de la definición del género de fantasía en la literatura, propone un concepto que permite ser aplicado también a los géneros cinematográficos. En su libro, *Introducción a la Literatura Fantástica*, define como principal elemento “la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural.” (Todorov, 1994, p. 34). Según Todorov, ante el hecho sobrenatural, el personaje y la narrativa se pueden presentar de dos maneras: la primera es que se trate de un suceso producto de un sueño o de un engaño de los sentidos, es decir, que es resultado de la imaginación del personaje y todavía las leyes del mundo funcionan o que la situación que vive el personaje verdaderamente sucedió y estamos en una realidad alterna o diferente a la conocida. (Todorov, 1994, p. 34)

Para el caso actual se puede delimitar el corto en la primera opción debido a que las leyes del mundo continúan funcionando y afectan la resolución final del personaje, pero además se plantea que lo que ve Rodrigo en los apartamentos de sus vecinos es parte de su imaginación y de sus delirios antes de morir, por esto es que se presentan escenas como cuando Rodrigo cae en la taza del café de sus vecinos viejitos, cuando los niños convierten su sala en un safari, cuando la mujer en el sofá se convierte en una representación del nacimiento de un ser humano y cuando Ana se desprende de su cuerpo para abrazar a Rodrigo por fuera del edificio. Todas estas escenas que abandonan el realismo son evidencias del género fantástico que se buscaba enmarcar en el corto, sin embargo, el final deja claro la inminencia de la muerte de Rodrigo y estas visiones

pueden ser interpretadas de diferentes maneras por el espectador.

Entonces, para el presente proyecto, según el conflicto del personaje, se puede definir el género como un drama y, según el tratamiento de la narrativa, se le otorgan elementos del cine fantástico.

4.5 Formato

Este proyecto es un cortometraje y se puede determinar dentro del formato de animación tradicional 2D. El formato corto es asertivo debido a la narrativa de la historia, que está desarrollada en una sola trama y no busca presentar más subtramas o nuevas ideas que justifiquen un contenido más extenso.

La animación tradicional 2D se basa en el dibujo a mano. “Este es el tipo de animación más utilizada en la historia. Los animadores dibujan una serie de personajes en papel, que luego se escanean en una computadora, y son coloreados y unidos con fondos.” (Pikkov, 2010, p. 19.)

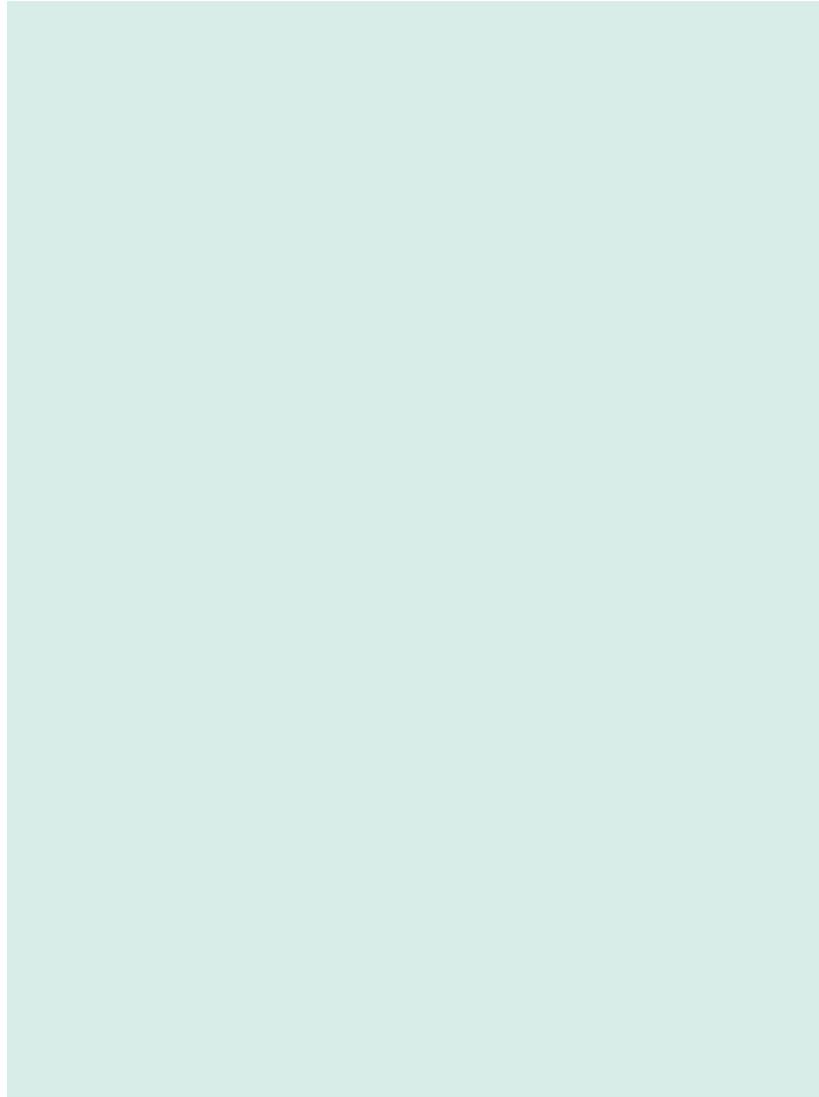
Particularmente en SEIS PM, el color de los personajes y los fondos son elementos que se hicieron también a mano y no a computador. “Dibujar para la animación no es simplemente copiar un modelo en papel, podrías hacerlo mejor con una cámara. Dibujar para animación es traducir una acción (en este caso, una pose) a una forma de dibujo para que la audiencia pueda retraducir esos dibujos a una experiencia de esa acción “ (Stanchfield, 2009, p. 161)

Actualmente, debido a los avances tecnológicos de la animación 3D y la posibilidad de crear

mundos que el espectador no puede diferenciar entre reales o artificiales en la animación comercial; los artistas independientes están impulsando técnicas tradicionales de la animación y estéticas en 2D. Esto se ve en cortometrajes como *The Moon and the Son: An Imagined Conversation* (2005) de John Canemaker y *Dear Basketball* (2017) de Glen Keane; los dos ganadores de Mejor Cortometraje en los Premios de la Academia de sus respectivos años. Incluso Disney-Pixar está explorando las técnicas 2D con piezas como *Paper Man* (2012) de John Kars. Glen Kane animador de películas como *Little Mermaid* y *The Beauty and The Beast*, escribe sobre esta tendencia y el porqué de la animación 2D en vez de hacer CG en el caso su cortometraje *Dear Basketball* (2017).

“Nuestra mente tiene una forma de enfocarse en lo esencial, lo importante - cuanto mejor es usted para ver, de alguna manera, menos ve y más ve. Se enfoca en ciertos detalles. El CG tiende a borrar eso. Te muestra todo: no tiene el enfoque que tiene dibujarlo a mano. Entonces, estaba preocupado. Si esto va a ser una animación muy realista, ¿por qué no simplemente hacerlo en acción real? ¿Es mejor hacerlo en CG? Bueno, el CG se habría sentido como, <<Realmente quiero verlo en acción en vivo>>. (...) Con el dibujo a mano, siempre he sentido que dibujar es como un sismógrafo de tu alma, donde las líneas registran una emoción y un sentimiento” (Sarto, 2018)

Entonces, el formato tradicional de animación que se usa en este proyecto hace parte de una tendencia de exploración de la esencia de la animación y la manera que esta nos permite hacer una representación diferente de la realidad. Además de hacer parte de esa tendencia el dibujo a mano y sobre todo a lápiz se sustenta en la materialidad que deja este tipo de animación. Cada frame o fotograma es construido específicamente y únicamente para ese momento, usando la esencia de la animación en su capacidad de, cada veinticuatroavo de segundo, plasmar “materia prima hecha exclusivamente de ideas humanas, esas ideas que los diferentes animadores tienen sobre las cosas, los seres vivos y sus formas, movimientos y significados” (Bendazzi, 1994, p. xxii).





4.6

Guion

SEIS PM

Por:

Nicole Valeska Guerrero Quimbay
Margarita Torres Forero

EXT. CIUDAD DE BOGOTÁ - DÍA

Un rojizo atardecer cae sobre la ciudad, los edificios de ladrillos reflejan los colores del cielo y los carros se detienen a causa del trancón.

Los buses de transmilenio atraviesan las calles.

INT. TRANSMILENIO -DÍA

Al interior de los autobuses, las personas caen dormidas en plena hora pico, a la espera de que el trancón avance.

EXT. CIUDAD DE BOGOTÁ - DÍA

Las angostas calles se llenan de carros.

Los carros avanzan muy suavemente por las calles bogotanas.

La fachada de ladrillo del EDIFICIO MONSERRATE, se pinta de naranja al ser alcanzado por los colores del atardecer.

INT. SALA APARTAMENTO RODRIGO - DÍA

Un reloj colgado a la pared anuncia la hora, 05:58 de la tarde.

La pequeña sala abarrotada de libros en bibliotecas encierra a RODRIGO (36), de cabello hirsuto, tez pálida y vestido con una camiseta blanca y unos jeans viejos, quien está al fondo de la habitación frente a las ventanas cerradas. El silencio y la quietud inundan la habitación.

Rodrigo dirige su mano izquierda hacia la ventana y lentamente la abre, permitiendo la entrada al viento, provocando un movimiento irregular a las cortinas, a su cabello y a su camiseta.

Rodrigo recorre con su mirada la ciudad y fija sus ojos en el cielo. Apoya su mano izquierda sobre el marco inferior de la ventana, seguida de su otra mano.

Sus pies dejan el suelo y sin temor, todo su cuerpo queda apoyado sobre la ventana.

Dirige su mirada hacia el suelo y suspira.

EXT. CALLE - DÍA

Las personas caminan y los vehículos en la calle pitan esperando a que el trancón se mueva.

En lo más alto del edificio, la silueta de Rodrigo se enmarca por la ventana.

EXT. VENTANA APARTAMENTO RODRIGO - DÍA

Rodrigo está sentado sobre la ventana, el viento golpea su cabello. Observa hacia abajo.

Rodrigo aprieta con fuerza el marco del que se sostiene.

Su respiración se acelera, cierra sus ojos y lanza su cuerpo hacia el vacío.

FUNDIDO A NEGRO

SEIS PM

DE VUELTA A ESCENA

EXT. FACHADA EDIFICIO MONSERRATE - DÍA

Rodrigo cae con las extremidades extendidas de cara hacia el suelo. El aire despeina su greñado cabello y sus ojos se mantienen cerrados.

El cabello de Rodrigo se mueve con velocidad a causa del viento. Su cuerpo cae pero de golpe se detiene en medio del transcurso de la caída.

Atónito, Rodrigo mira a sus lados y se asusta un poco más.

La ciudad es testigo de Rodrigo detenido en el aire, pero no hay reacción alguna.

EXT. CALLE - DÍA

La iglesia que está al final de la acera del Edificio Márquez, toca las campanas, indicando la llegada de las seis de la tarde.

EXT. CALLE - DÍA

Muchas palomas se mecen en los cables haciendo movimientos de adelante hacia atrás perfectamente coordinados.

EXT. FACHADA EDIFICIO MONSERRATE - DÍA

Rodrigo se impulsa para quedar en posición vertical y observa sus manos con sorpresa. Continúa sin creer lo que está sucediendo.

Mira hacia el suelo y hacia el cielo, pero por más que mira, continua detenido.

Algo más llama la atención de Rodrigo. Justo frente a él está un apartamento, un par de pisos más abajo que el de él, y en este, un par de ancianos comparten el café de la tarde.

INT. APARTAMENTO ANCIANOS - DÍA

Un HOMBRE (82) delgado y alto, que viste una boina y un pantalón amarillo, camina con torpeza en dirección a una pequeña mesa ubicada en medio de una llamativa sala, llena de souvenirs y cuadros que cuelgan. Junto a la mesa, está sentada una MUJER (79), algo gorda y de aspecto tierno, que espera impaciente la llegada del anciano a la mesa.

Al fin, al llegar, el hombre pasa el café a la mujer, quien lo recibe de forma soez y comienza a batirlo con una cuchara.

La mujer reniega y hace mala cara.

El anciano, escucha un par de segundos a su quejumbrosa pareja, y retira el audifono de su oído, para evitar seguir escuchandola.

La pareja permanece sentada en sus respectivos asientos, desconociendo que alguien fuera de su ventana los observa.

EXT. FACHADA EDIFICIO MONSERRATE - DÍA

Rodrigo los mira y se le escapa una leve sonrisa al ver la situación.

Sin previo aviso, Rodrigo es expulsado de nuevo hacia el suelo.

Rodrigo no continua cayendo fuera del edificio, esta vez, cae al interior de la taza de café que bebe la anciana. Sumergiendose en el liquido café que luego le da paso a una caída al interior de los apartamentos del edificio.

INT. EDIFICIO MONSERRATE - DÍA

Rodrigo continua cayendo. Traspasando diferentes apartamentos.

INT. APARTAMENTO NIÑOS - DÍA

Rodrigo se detiene abruptamente en medio de un apartamento, de sofá naranja y diferentes juguetes regados por toda la sala. Observa a ambos lados y de un costado de la sala, sale corriendo un NIÑO (6) en dirección al centro del lugar. Su HERMANO GEMELO, aparece de un salto y corre detrás del sofa, persiguiendo a un gato amarillo.

En medio de la persecución, el gato se detiene en medio de dos sillones, al lado de cada sillón los niños se preparan para emboscar al feroz animal. Pero al no estar enterados el uno del otro, cuando se lanzan a agarrar al gato, los niños se estrellan entre sí.

Caen al suelo llorando y quejandose. El gato, orgulloso y tranquilo sale corriendo.

EXT. SAFARI - DÍA

Por medio de líneas de colores una planicie africana se crea poco a poco, altos árboles y jirafas, elefantes y grandes piedras aparecen mientras los niños continúan jugando.

El gatito corre con velocidad y se convierte en un tigre mientras corre. Los niños se esconden detrás de dos árboles a la espera.

Uno de los niños se impulsa para saltar y atrapa al tigre mientras este corre. Todo se desvanece.

Rodrigo se contagia de su alegría y esboza una sonrisa. Los niños están cansados y sonrientes sobre el sofá. El gato se encuentra sobre uno de ellos mientras lame su patita.

La gravedad vuelve a agarrar a Rodrigo y continúa cayendo al vacío. Estira sus manos hacia arriba tratando de evitar la caída, pero es inevitable.

INT. EDIFICIO MONSERRATE - DÍA

Rodrigo cae por en medio del edificio.

INT. APARTAMENTO MUJER EMBARAZADA - DÍA

Rodrigo, acostumbrado un poco a la situación, se detiene con fuerza en otro apartamento.

Esta vez en medio de la organizada sala hay un sillón rojo y un par de bibliotecas, el lugar es de colores sobrios a excepción de un par de cojines de colores. Sobre el sillón, una MUJER (28) embarazada, tiene una cubeta a su lado, esta tranquila viendo televisión. La mujer de repente cubre su boca y se dirige a la cubeta, vomita y se queja, recostando su cabeza hacia la parte de atrás del sillón. Cierra los ojos.

Rodrigo la mira con algo de pesar.

INT. DIMENSIÓN MÁGICA - DÍA

Tras unos segundos la mujer se eleva y permanece en el aire mientras su figura se distorsiona y su vientre se agranda un poco.

Rodrigo con la mira expectante.

La mujer gira alrededor de Rodrigo, su panza se ilumina con tonos cálidos, su cabello se suelta y se ubica en posición fetal.

El ciclo del embarazo de la mujer pasa frente a los ojos de Rodrigo. La figura de la mujer se abstrae y se convierte en un bebé, que a su vez está al interior de su vientre.

Él continúa observando anonadado.

INT. APARTAMENTO MUJER EMBARAZADA - DÍA

Con delicadeza la mujer vuelve a su asiento, quedando dormida sobre el sofá.

Rodrigo continúa algo sorprendido, pero sonríe con ternura y sigue a la mujer con la mirada.

Es impulsado hacia el suelo con fuerza, de nuevo.

INT. EDIFICIO APARTAMENTO ANA - DÍA

Rodrigo se detiene, en un nuevo apartamento, es un apartamento lleno de materas, bibliotecas, y muebles cálido. A un costado de la habitación un PERRO OVEJERO, levanta su cabeza, sorprendido.

Una llave se introduce en la puerta del apartamento.

Rodrigo se sorprende y se alegra al ver a ANA (30), entrar en la habitación. Ana, de tez blanca, cabello ondulado y negro, con extrañeza, puede ver a Rodrigo.

Rodrigo le devuelve la mirada.

De Ana, se desprende una figura traslúcida que se abalanza sobre Rodrigo, expulsándolo a través de la ventana.

EXT. FACHADA EDIFICIO MONSERRATE - DÍA

Sus cuerpos giran y giran y al detenerse se observan fijamente y se dan un beso, el cual es interrumpido por una fuerza que lleva a Ana a volver a su cuerpo.

La figura traslúcida de Ana, vuelve a su cuerpo.

Ana observa hacia la ventana y ve a Rodrigo cayendo. Por un instante sus miradas se cruzan.

Rodrigo cae en posición horizontal, como siguiendo el recorrido. Intenta contener una lágrima.

Antes de llegar al suelo, sus ojos desprenden una lágrima y los cierra. Respira profundamente y acepta que su cuerpo está a punto de desaparecer con resignación.

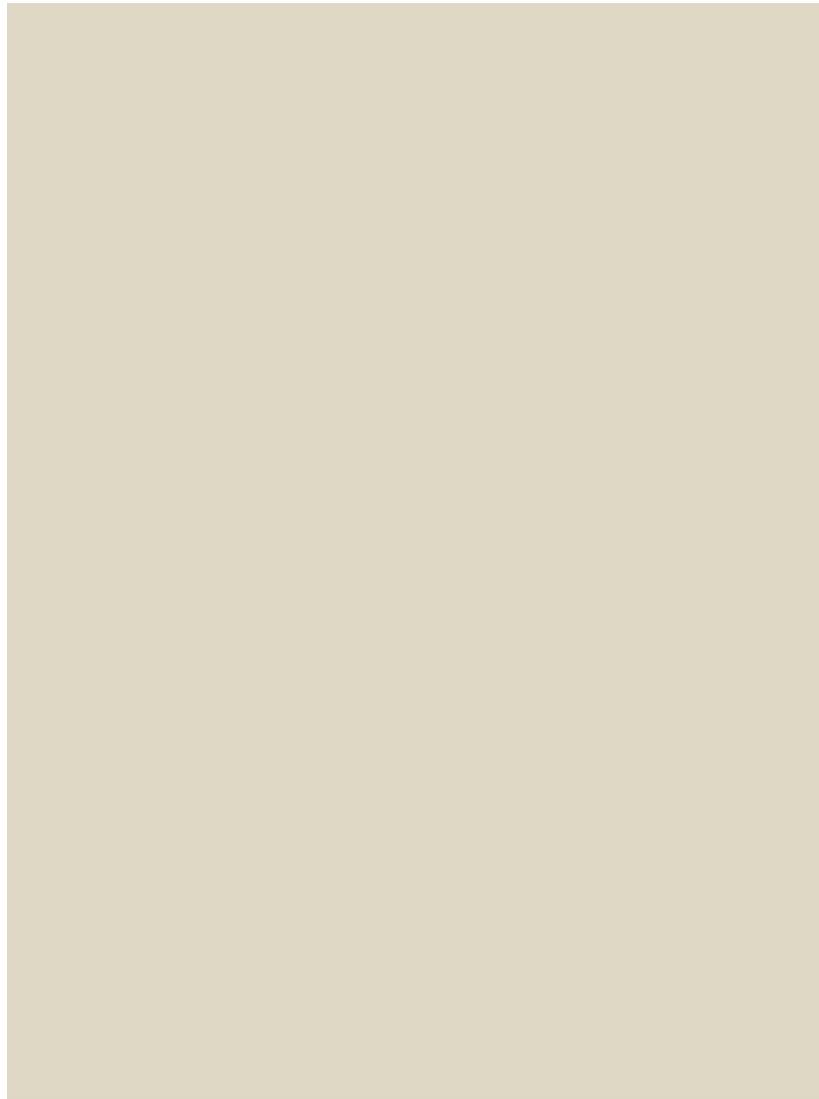
El suelo se convierte en una densa capa de agua que lo recibe con delicadeza.

Al tocar el agua su cuerpo desaparece y pequeñas chispas naranja se levantan del agua. El cielo estrellado de la noche aparece bajo las ondas del agua.

EXT. CALLE - NOCHE

La ciudad de Bogotá, deja caer la noche a su día. Las nubes pasan. El tiempo continúa corriendo y las personas continúan viviendo.

CRÉDITOS FINALES



5

Estado del Arte

5. Estado del Arte

Hablar de qué se ha hecho en la animación hasta el presente es casi imposible. La variedad de temas y técnicas es casi igual que la cantidad de animadores que han existido. (Wells, 1998, p.7). Sin embargo, es de vital importancia establecer un contexto audiovisual y teórico sobre los componentes que se propone desarrollar por medio de este proyecto. Asociado con el objetivo general del trabajo, el tópico principal será el empleo de la animación como práctica artística y/o industrial, haciendo un especial énfasis en la técnica tradicional 2D, su historia, su actualidad, sus estrategias narrativas diferenciadoras, sus problemáticas y algunas referencias importantes. También es necesario hablar un poco de la historia de este medio y de cómo el dibujo ha influenciado esa historia, para así poder entender las corrientes actuales y establecer dónde y cómo se sitúa el cortometraje producto de este proyecto en el medio audiovisual.

Moving picture: qué es la animación.

Primero, es necesario establecer de qué se trata la animación, qué definición puede enmarcar lo que significa el *video animado* y porqué este concepto es tan importante. Ülo Pikkov, reconocido realizador y teórico de la animación estoniano, en su libro *Animasophy: Escritos Teóricos Sobre el Cine Animado*, trata de acercarse a una definición de este medio. Para él, todo se basa en la “ilusión de movimiento” que genera el cerebro humano cuando se le muestran imágenes separadas a una velocidad específica, lo cual es mejor conocido como persistencia retiniana. De aquí parte el concepto de *moving picture*, del cual se desprende también el cine de acción real o el live-action, pero a su vez parte su principal diferencia con la animación. Esta ilusión psicológica nos permite crear una película frame por frame, o imagen por imagen. En el caso del cine de acción real el arte está en imágenes que se mueven, imágenes que son unidas para crear la ilusión de movimiento. En

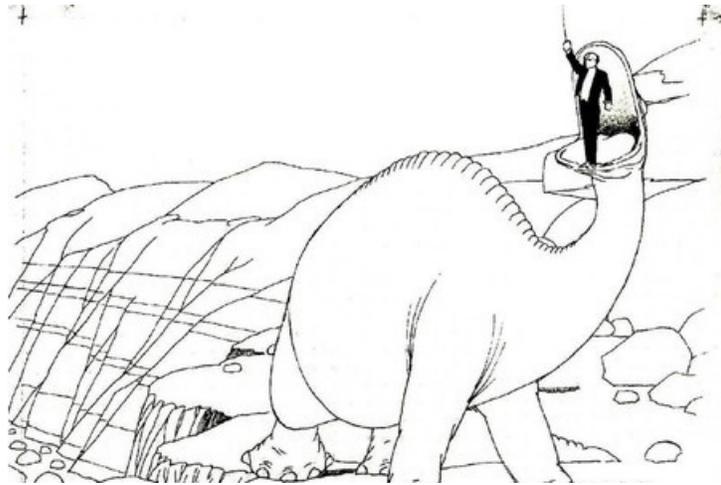
la animación, se puede decir que todo se basa en movimientos que se proponen desde imágenes separadas que son dibujadas o creadas, (Pikkov, 2010, p.16), es decir, “lo que pasa entre cada frame, es mucho más importante que lo que existe en cada uno por separado.” (Pikkov, 2010, p. 16)

Entonces, Pikkov afirma que aunque la animación ya tenga más de cien años de historia todavía se sigue tratando de lo mismo, de “presentar objetos inmóviles de manera que se induzca la ilusión de movimiento en la mente de los observadores”.(2010, p.17) Muchos otros teóricos, animadores, y/o cineastas (Wells, 1998, p 10) añaden una definición más romántica, pero no por eso menos acertada, diciendo que la animación es literalmente dar vida a lo inerte, o efectivamente a lo inanimado. Y de aquí nace lo esencial de este arte, las posibilidades de dar movimiento a lo que no se mueve. Uno de los más grandes teóricos de la animación, Paul Wells, puntualiza esta idea de una manera muy clara:

“La animación puede desafiar las leyes de la gravedad, puede retar nuestra perspectiva sobre el espacio y el tiempo, y llenar de propiedades dinámicas y vibrantes a cosas sin vida.” (Wells, 1998, p. 11).

Todas estas virtudes, la animación las logra gracias a que, como se había explicado en la justificación del presente trabajo, permite traducir las imágenes que están en la mente del artista directamente al papel o al medio plástico en cada caso. Aquí, es necesario aclarar que dentro de la animación existen miles de técnicas diferentes, con materiales variados, y combinaciones, incluso también con el live-action, pero de esto se hablará con detenimiento más adelante.

Un pequeño ejemplo se da con Winsor McCay, quien desde la época del cine mudo ya proponía esas posibilidades y patrimonios que trae la animación. Entre sus obras está el famoso cortometraje *Gertie The Dinosaur* (1914), que, si tan solo se detalla en sus conceptos básicos, evidencia que por medio de la animación se logra darle vida a una especie extinta, y además darle atributos, cualidades y características humanas a un dinosaurio, lo que hoy en día se define como antropomorfismo. Todo esto se da dentro de un mundo propio, creado por McCay gracias a la animación.



Gertie The Dinosaur (1914) Winsor McCay

Dibujo frame por frame

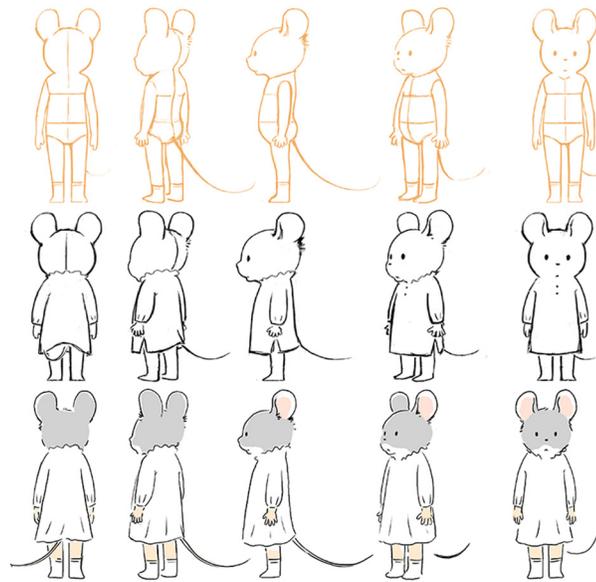
Debido a la variedad de técnicas que existen dentro de la animación es necesario, en este caso, centrarnos en la más pertinente para el presente proyecto: la animación tradicional 2D. Ésta se basa en el dibujo a mano de cada frame del cortometraje o largometraje. Aunque en otras técnicas también se hace uso del dibujo como una herramienta, aquí no es solo la manera de desarrollar el diseño de los personajes, de hacer un *storyboard* o un acercamiento a la estética de la película, sino que, el dibujo termina siendo muy similar al resultado del producto final. (Kunz, 2014, p. 3)

“Raspe, deslice, ralle, inscriba: el dibujo es el producto de un proceso material en el que el residuo de los medios se utiliza para hacer marcas en una superficie” (2010, p. 354) Según Birgitta Hosea en su artículo *Drawing Animation*, el dibujo en la animación no es simplemente lápiz y papel, sino que es un campo mucho más amplio que incluye mezclas de materiales como lápices de cera en cels helados, tinta sobre película, hasta incluso lápiz sobre marcos impresos de animación CGI. Como afirmábamos al comienzo hay tantas variaciones o técnicas específicas de animación como hay animadores, y en el caso de la categoría 2D tradicional, ésta abarca todas las variaciones posibles que parten del dibujo.

Ahora, ¿por qué es tan relevante el dibujo en la animación? No es solamente por la tradición histórica que tiene, de la que se hablará más adelante, sino por la capacidad que le da al artista de hacer *líneas*. Parece algo muy sencillo, pero la línea es de extrema importancia, ya que es un ente que no representa directamente a un objeto o sujeto de la vida real y no está presente en frente de la cámara, es decir, es un “meta-objeto conceptual sin presencia más que como una idea hecha gráfica.” (Hosea, 2010, p. 354) Así, la línea en la animación, “the animated-line”, es la base de la esencia de este medio, ya que el hecho de que el dibujo pueda crear elementos no existentes, sin ser un signo índice, da paso para el énfasis metafísico de este arte, para su poder de hacer “magia” y afecta todas las cuestiones que plantean los artistas en sus animaciones a lo largo de la historia

“La línea animada... no se preocupa del cine foto-realista en absoluto. Más bien, pone en primer plano la propia metafísica y paradójica interna de la animación, su propia ontología (aunque calificada en términos de cine), sus propias condiciones suficientes para ser el “qué” es “(Sobchack, 2008, p. 252-3).

Sin embargo, esta línea animada también se puede analizar con base a los avances tecnológicos de la actualidad. Es decir, no se puede obviar el uso actual de equipos electrónicos para facilitar el dibujo dentro de las animaciones tradicionales 2D. Hoy en día es muy difícil encontrar un proyecto completamente dibujado con una técnica manual y análoga, lo que se observa generalmente son obras híbridas que buscan resaltar esa parte análoga, pero que utilizan técnicas digitales para algunos pasos del trabajo o que incluso realizan todo el dibujo directamente en un instrumento digital, como es el caso de “*Ernest & Celestine*” (2012). Esta película belga-francesa, realizada por Benjamin Renner, fue dibujada a mano creando ilustraciones similares a la acuarela, pero realizada con un software elaborado por el mismo estudio de animación. Este es un ejemplo de cómo se ha adaptado el dibujo y la línea de animación a la llegada de la era digital.



Ernest & Celestine (2012) – Benjamin Renner et al.

Sin embargo, como se ve en la imagen anterior, el dibujo digital sigue resultando en una estética bastante diferente a cuando se hace análogamente. “La acción de dibujar en una computadora con un bolígrafo digital y una tableta WACOM puede simular las marcas que hace un lápiz “real”,

pero el mundo mutable de ceros y unos tiene una base material muy diferente a los residuos de grafito en el papel.” (Hosea, 2010, p. 359) Se podría afirmar entonces que los animadores que deciden continuar haciendo el dibujo con materiales análogos buscan generar en el espectador una estética que evidencia esas marcas que deja el lápiz (u otro elemento utilizado) sobre la superficie escogida y que esto tiene unos valores audiovisuales particulares.

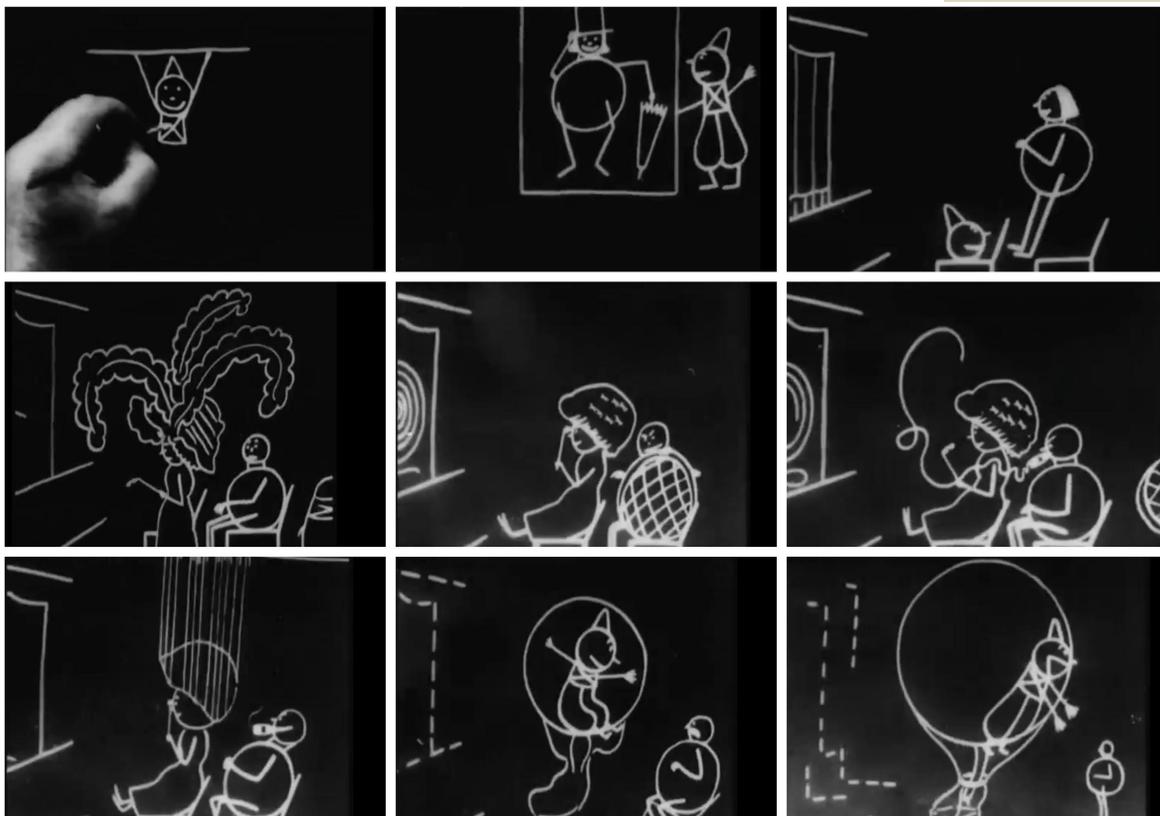
Un breve recuento histórico

Los movimientos artísticos, tanto del audiovisual como de otras artes, son evidencia de situaciones sociales, políticas y económicas que se están viviendo en el mundo y también son un resultado directo de los hechos históricos del pasado. Por esto, lo que sucede actualmente en la animación no es una tendencia aislada, sino que es una suma de ideas, referencias, éxitos y fracasos de épocas anteriores. Entonces, a continuación, se hará un pequeño recuento histórico de los sucesos más significativos para la creación de un contexto claro respecto a la animación 2D tradicional.

Como se ha especificado en centenares de artículos y libros sobre la historia del cine, todo partió de experimentos científicos. Uno de los principales a tomar en cuenta es la investigación que se hizo sobre el ojo humano y la retención de imágenes en el cerebro, de allí sale, lo que hemos nombrado ya, persistencia retiniana. De este concepto se desprende la creación de los *juguetes ópticos* en la segunda mitad del siglo XIX, entre ellos el Fenaquistiscopio y el Zootropo, los cuales crean una ilusión de movimiento por medio de dibujos que giran en un soporte. (Cuesta, 2015, p. 23) Al mismo tiempo a finales de ese siglo se popularizaban las historietas en los periódicos, las cuales proporcionaron “elementos del vocabulario inicial para la animación: personajes que continúan de un episodio a otro, “burbujas de diálogo”; chistes visuales; narrativa secuencial, etc.” (Nemes, 2003, p. 215)

Por otro lado, en 1826 el inventor francés Nicéphore Niépce, realiza la primera fotografía. A partir de allí y de miles de experimentos químicos se comienza a desarrollar lo que hoy conocemos como fotografía y de ahí también, setenta años después, se da el nacimiento del cine. A partir de este experimento se divide el audiovisual en dos formatos principales: la animación y el cine de acciones reales. Esto es relevante pues de esta división nace una premisa que todavía se discute entre los teóricos del cine y que está presente en los proyectos animados actuales; y es el “principio del realismo”, del cual se continuará hablando a lo largo del presente escrito.

1908 es considerado como el año donde se realiza la primera pieza completamente animada con *Fantasmagorie* de Émile Cohl. Este cortometraje y los films de otros realizadores como Winsor McCay, ya citado con *Gertie the Dinosaurs*, Mark Fleischer con *Out of the Inkwell*, o Lotte Reiniger con *The Adventures of Prince Ahmed*, son unos pocos ejemplos de los inicios de la animación y de los descubrimientos de estos artistas ante las posibilidades y promesas que les dejaba este nuevo medio. Desde este comienzo, usando técnicas tan sencillas como las que se ven en los frames de *Fantasmagorie*, los animadores ya dejaban de base la esencia misma de la animación: esa posibilidad de hacer magia y crear cosas fuera de las leyes de la realidad. Al personaje se le podría modificar su fisonomía, hacerlo volar, convertirlo en un nuevo personaje, transformar su vestuario en un globo o en una caja, desaparecerlo, succionarlo dentro de una botella que se convierte en una flor; en fin, miles de exploraciones que en esa época dejaban asombrada a la audiencia y que inspiraban el futuro de la animación.



Fantasmagorie (1908) – Emelie Cohl

Después de la experimentación realizada en los primeros años de la animación, el elemento de sorpresa que atraía al público a este medio dejó de funcionar y fue en ese instante en el que apareció un ícono de la animación: Walt Disney. Este visionario ya había realizado pequeñas experimentaciones, un poco más abstractas, cuando estreno *Steamboat Willie* en 1928, innovando con un sonido sincronizado y presentando por primera vez al personaje Mickey Mouse. Walt y su equipo habían “logrado lo que solo algunos soñadores soviéticos habían anhelado y las compañías de gran presupuesto aún no habían imaginado.” (Bendazzi, 2016, p. 97) Después vino el primer largometraje de Disney con *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), el cual logró ganancias, en esa época, de más de ocho veces su costo y una respuesta favorable de la crítica (Bendazzi, 2016, p. 102). Esta película se acercaba mucho más a las estrategias narrativas y estéticas del *live-action*

por medio de una estructura clásica y lineal, un personaje con problemáticas humanas, y, a pesar del género de fantasía, un propósito evidente de hacer animación realista. Esto fue lo que atrajo a la audiencia de masas y lo que instauro como espectador principal de la animación al público infantil.

“A partir de ese momento, la producción de la empresa estaría dirigida a niños, a “niños de ocho a ochenta” o al “niño que está dentro de todos nosotros”. Fue una innovación en la producción cinematográfica occidental (y probablemente mundial): entretenimiento puro para niños, sin pedantería pedagógica oculta y educativa. Las audiencias lo compraron.” (Bendazzi, 2016, p. 105)

Disney entonces no solo se volvió un ejemplo de la manera en que se debía hacer animación, proponiendo incluso desde el grupo de animadores pioneros que consolidó, 12 principios básicos de cómo animar, sino que impulsó un enfoque completamente industrial de este medio. Disney, como persona y como empresa se empezó a preocupar más por los desarrollos técnicos de la animación, especialmente el perfeccionamiento los flujos de trabajo. De aquí parte la industrialización de la animación tradicional 2D. (Wells, 1998, p. 22) Lo cual trajo y seguirá trayendo avances y cambios en el cine, tanto de animación como de *live-action*.

Por otro lado, siempre hubo una respuesta a la estética de Disney por parte de animadores independientes o con ideas diferentes. Entre las otras alternativas más importantes se encuentra Warner Brothers, UPA y algunos animadores independientes *avant gard*. También, en un principio se encontraba el estudio de los hermanos Fleischers, quienes inventaron la rotoscopia, y también desarrollaron personajes como *Betty Boop* y *Popeye*. En Warner, se desarrolló un estilo también industrial, pero a través de personajes animales antropomorfos con un especial énfasis en una co-

media más arriesgada. Los *Looney Tunes* son un ejemplo de esto, ya que traían un estilo “violento y surrealista, al igual que Disney era dulce y realista.” (Bendazzi, 2016, p. 122).

Por otro lado, nace UPA (United Productions of America), a partir de huelgas laborales en Disney. De ahí, en 1945 Stephen Bosustow, Dave Hilberman y Zack Schwarts, crean este estudio que revoluciona la animación americana, ya que mientras en Disney se enfocaban en las nociones tradicionales de la realidad visual, la perspectiva renacentista y el naturalismo tridimensional, UPA está preocupado por explorar nociones nuevas que traen las tendencias modernas del arte de este siglo. (Bashara, 2015, p. 99) Los dos proyectos más relevantes de este estudio son *Gerald McBoing-Boing* y *Mister Magoo*.



Gerald McBoing-Boing (1950) – Robert Canon

Desde su primer gran éxito con *Gerald McBoing-Boing*, ya se evidenciaban los recursos que hacían tan revolucionario a UPA y que les traerían éxito en las décadas de los 50s y 60s.

“En la película resultante, *Gerald McBoing Boing*, todo se agrupó: todas las ideas y experimentos en los que los artistas de UPA habían trabajado durante cinco años o más. Las paredes en los fondos desaparecen; los espacios se definen por un mueble aleatorio o dos; candelabros cuelgan en el aire. Los diseños de los personajes son planos, bidimensionales; inequívocamente son dibujos, no destinados a confundirse con otra cosa. La animación es precisa, y los colores cambian de escena a escena expresionísticamente.” (Abraham, 2012, p. 87)

Además de todas estas contestaciones al monopolio de Disney, también existieron y existen animadores independientes que se enfocaron en estéticas abstractas o en proyectos de *auteur*, con un énfasis más personal y sin la metodología de estudio. Existen grandes cantidades de nombres relevantes, entre los que están Len Lye, Walter Ruttmann, Oskar Fischinger, Jan Švankmajer, Caroline Leaf y Yuri Norshtein; todos ellos han hecho parte de la historia del cine independiente animado del siglo pasado y del actual, sin embargo, se debe aclarar que es imposible, por la extensión de este trabajo, evidenciar todos los aportes que cada uno de estos y otros centenares de autores han dejado para el contexto de la animación. Por esto, se va tomar como referencia al autor Norman McLaren y sus aportes a la historia de la animación.

McLaren, al igual que otros autores, buscó experimentar con las posibilidades de la animación creando más un *mood*, que una historia. Particularmente, este director con una trayectoria de más de 40 años y centenares de premios, se enfocó generalmente en estudiar la manera en que la música y la animación se relacionaban, mezclando una gran variedad de técnicas explorando los efectos combinados del sonido y la imagen. (Pikkov, 2010, p. 63) También fue una de las personas que situó a la National Film Board of Canada, como uno de los principales centros de experimentación y animación independiente. Paul Welles describe en detalle el estilo de uno de los primeros trabajos

de McLaren, *Boogie Doodle* (1940).

“Las líneas, formas y patrones de McLaren corresponden al ritmo y *beat* sincopado de una canción boogie, colisionando, combinándose, expandiéndose, contrayéndose, acelerándose, ralentizándose, cambiando de tono y definición, resistiendo cualquier modo coherente de narración o representación, pero de alguna manera expresando un estado de ánimo, una idea, una experiencia.” (Wells, 1998, p. 29)

Para la década de los 80s comienza la era digital con la llegada de los computadores y más adelante del Internet. Estos avances tecnológicos imprimen un cambio en la animación tanto comercial como independiente. Entonces, cada vez más se realizan films 2D puramente digitales, ya no hay necesidad de un lápiz para poder presentar la versión final de una película animada. También nace la animación 3D, que se enmarca por el estreno de *Toy Story* (1995) y el comienzo de la compañía Pixar y su influencia en la mayoría de las audiencias de animación. El 3D implica un estándar de realismo del cual el público no había sido testigo antes y por esto afecta la manera en que se compite con otros tipos de animación. Tanto así que hoy en día la mayoría de films de *live-action*, generalmente de géneros de fantasía, acción o aventuras incluyen elementos animados basados en las técnicas 3D o de CGI (Computer-generated imagery); como es el caso de la exitosa película del director James Cameron, *Avatar* (2009).

Además de los hitos cinematográficos, no se puede obviar la animación digital en la televisión. El dispositivo televisivo fue uno de los que dio más campo a la animación experimental y/o independiente, con canales como MTV, que exhibió productos como *Beavis and Butt-head* (1993–1997) buscando audiencias adultas; y Cartoonnetwork, un canal con 24 horas continuas de

animación. Tampoco se puede obviar la serie *The Simpsons*, un éxito para la animación adulta desde su estreno en 1989.

De este pequeño relato de la historia de la animación se quedan por fuera muchos autores, obras, estudios y tendencias importantes, debido a la cantidad de clases de animación que existen actualmente y, también, a la poca teorización que hay al respecto. Tanto Pikkov, como Wells, y Bendazzi, además de otros autores menos conocidos, hacen énfasis en lo poco que se ha escrito sobre la historia y teoría de la animación. Pero basándonos en ellos vamos a intentar desarmar un poco más lo que se está haciendo actualmente en la animación 2D tradicional independiente, como respuesta a la historia que hemos relatado, y los elementos que todavía diferencian o hacen especial a la animación.

Las audiencias y el anonimato

El panorama de la animación actual en su lado comercial está regido por los grandes estudios como Pixar, que ahora le pertenece a Disney, Disney y Dreamworks, entre otros. Estos estudios continúan teniendo un enfoque directo en la audiencia infantil y es en la televisión donde vemos algunos casos de programas creados para el público joven-adulto. Debido a la masificación de los contenidos de estas empresas, el pensamiento general sigue viendo la animación como un género-formato para niños. “Este escenario todavía consigna la película animada a su público infantil tradicional, define la película animada como “una caricatura” y mantiene una visión de la animación como algo que simplemente llena el tiempo en los horarios o atrae a los gustos marginados.” (Wells, 1998, p.3)

Debido a que este tipo de animación de los grandes estudios es el que llega a millones de pantallas, la animación independiente se debe desenvolver en el ámbito de festivales y con ayuda de entidades del estado como la National Film Board de Canada. ANNECY y Ottawa International Animation Festival son unos de los grandes festivales que se enfocan en darle un espacio a la animación experimental y/o a la independiente. Los avances tecnológicos también han permitido que el proceso de producción de la animación sea más corto y menos costoso. Esto sumado a la introducción de plataformas digitales como Youtube o Vimeo, como plataformas de exhibición ha generado que “hoy en día existan estudios boutique más pequeños en todo el mundo; estos estudios tienden a equilibrar el trabajo comercial e independiente, utilizando las ganancias de trabajos por encargo para pagar sus cortometrajes.” (Robinson, 2010, p. 6)

Paul Welles en su libro *Understanding Animation* (1998) consolida una diferenciación entre lo que él llama *orthodox animation* (animación para producción de masas) y *experimental animation* (animación como un experimento audiovisual). La primera según Wells tiene una forma narrativa estructurada, una continuidad específica, una unidad de estilo y una ausencia del artista, pues ya que era realizado como en una cadena de producción, la identidad de la animación se la lleva el estudio que la produce y no el director o artista animador. Por otro lado, la animación experimental se enfoca en redefinir las nociones de la imagen y presenta una abstracción del entorno; rechaza la lógica de la continuidad lineal; tiene una “estética no-narrativa”; tiene muy presente la materialidad de las técnicas que usa, puede usar múltiples estilos diferentes, y hay una noción de autor y una cercanía muy importante con el ritmo y la musicalidad del audiovisual. Sin embargo, Wells también afirma que no sólo hay dos extremos, sino que existe un tercera rama, la *developmental animation*, que toma de cada una de las anteriores lo que más le interesa, ya que es necesario que no todo sea completamente *mainstream* o completamente experimental, y que las dos corrientes se alimentan mutuamente, sea con avances tecnológicos, temáticas nuevas o ideas para llegarle mejor a la audiencia. “La línea entre independiente y mainstream, o arte y entretenimiento, es muy

borrosa.” (Robinson, 2010, p. 3)

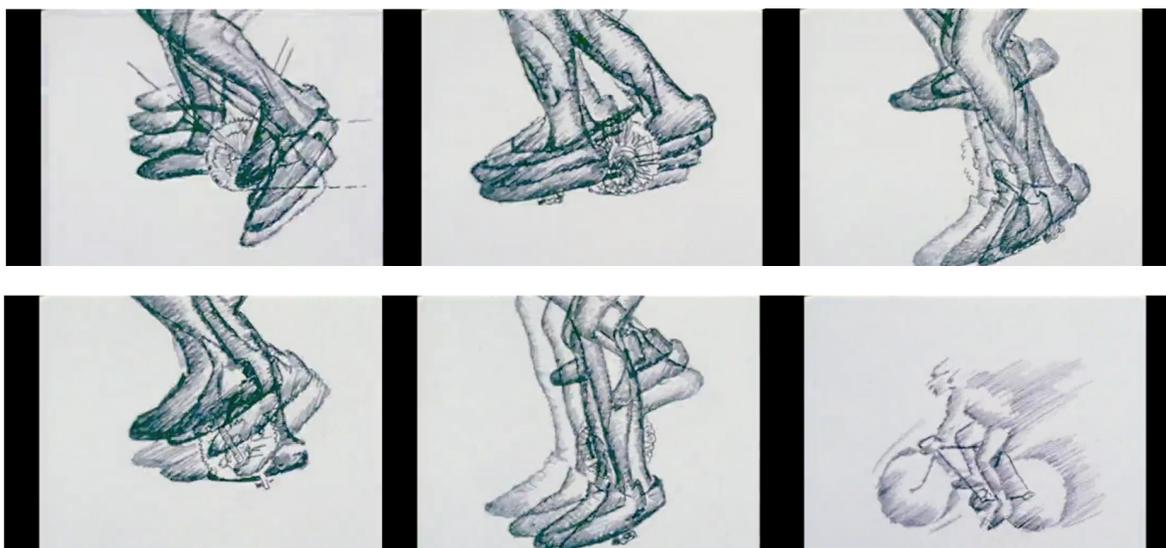
Técnicas e híbridos

Actualmente se hacen dos grandes divisiones dentro de la animación: las técnicas 3D y las técnicas 2D. Dentro de estas hay una variedad de materiales y técnicas diferentes o combinadas. Ülo Pikkov, en su libro “Animasophy” cita algunas de estas. Dentro del 2D se encuentra dibujo hecho a mano, los *cut-outs* o siluetas, la animación con arena, dibujo directo en el film y otros. Por el lado 3D, se habla de técnicas basadas en modelado o en “puppets”. Sin embargo, todas estas técnicas tienden a mezclarse entre sí y es muy difícil hacer una diferenciación entre lo análogo y lo digital, la mayoría se convierten en un híbrido de diferentes técnicas e incluso híbridos con *live-action*. Desde *Neighbors* (1952), del famoso Norman McLaren, hasta *Walking Life* (2001) de Richard Linklater existen ejemplos de las variadas posibilidades que trae la animación y la combinación de sus técnicas. Chris Robinson, quien trabajó con Richard Linklater hace una afirmación interesante sobre el tema de la animación híbrida.

“No es realmente una animación pura. Pero hice animación pura, y nunca me emocionó mucho. Me gusta poder tomar la expresión real de alguien y magnificarla, girarla y amplificarla. Me doy cuenta de que es una especie de trampa, pero para mí, eso significa que tienes que usarlo para ir más allá, para hacer más de lo que podrías pensar haciendo en animaciones regular.” (Robinson, 2010, p., 133)

Por otro lado, en el tema de la técnica es importante hablar de cómo se continúa haciendo animación tradicional 2D con dibujos hecho a mano de manera análoga y uno de los grandes ejemplos

de esto es Skip Battaglia. Con su primer trabajo, *Boccioni's Bike* (1981), Battaglia toma un tema sencillo, montar en bicicleta y se enfoca en desarrollar las sensaciones que produce el movimiento y la rapidez través del uso de papel y lapicero. El trazo se nota, se sabe que no se quiere mostrar una imagen realista, sino que es ese trazo de la tinta que permite dar una sensación clara de movimiento y acercar más al espectador lo que él siente cuando va en su propia bicicleta. “Las imágenes se separan, volviéndose más abstractas. Cualquier persona que crea o hace ejercicios conoce esa sensación de entrar en la zona, de estar tan en sintonía con el movimiento de su cuerpo y el entorno que se pierde a sí mismo. Todo momentáneamente se convierte en uno.” (Robinson, 2010, p. 3)



Boccioni's Bike (1981) – Skip Battaglia

Temáticas contemporáneas

La animación independiente, con sus diferentes técnicas, muestra una tendencia en cuanto a los temas más recurrentes. En contraste con las tramas más tradicionales de los grandes estudios, se observa un énfasis en los conflictos actuales de la sociedad, en las angustias interiores del ser humano, en problemáticas como la ecología; hay una gran cantidad de animadores que hablan

sobre la relación hombre-naturaleza (Pikkov, 2010, p. 42)

Uno de los temas a los que más fuerza se le da es a la exploración del interior del ser humano, es decir, su mente y sus pensamientos. Gracias a la capacidad de representar ideas abstractas y completamente simbólicas, la animación tiene una gran potencia a la hora de explorar e ilustrar sensaciones o pensamientos que son difíciles de abarcar solamente por medio del *live-action*. Además, estas temáticas se dan, también, porque los mismos autores realizan una creación reflexiva sobre sus propias vidas o el interior de su mente.

Un ejemplo de esto se da con la filmografía de Theodore Ushev. A través de films como *Tower Bawher* (2005), crea una película que explora el existencialismo humano y que habla sobre el instinto frustrado de luchar a través del caos y del desorden en búsqueda de encontrar *qué* nos hace realmente *quien somos* (Robinson, 2010, p. 123) Temas tan intensos y personales son el foco principal de las animaciones de Ushev en toda su carrera, y es la animación la que le da la posibilidad de, según él mismo, contener “todos los sentimientos, y todo el dolor, y todas las luchas de este momento de felicidad, miedo y desesperación. (...) Me ayudan a conocerme mejor y a ver las cosas que no me gustan de mí mismo.” (Robinson, 2010, p. 131)

Otras dos temáticas importantes a resaltar son la sexualidad y la animación como tema en sí mismo. La primera, se ejemplifica con la carrera de la animadora de República checa, Michaela Pavlátová, quien en sus proyectos *Forever and Ever* (1998) y *Carnival of Animals* (2006), entre otros, habla sobre las relaciones entre mujeres-hombres, el matrimonio, la sexualidad e incluso crea films eróticos de animación como es el caso de la segunda obra nombrada. Por otro lado, se realizan también piezas que hablan de la animación, la analizan, la critican y la engrandecen; este

el caso de artistas como Aaron Augenblick y sus series, para Comedy Central, *Shorties Watchin' Shorties* (2003-4) y *Golden Age* (2006). La última es un falso documental sobre lo que les sucedió a personajes *cartoons* que se retiraron.

El problema del realismo y el regreso de la animación 2D tradicional

Desde los inicios de la animación siempre ha existido un dilema sobre cómo abordar el realismo. Al principio, se le eludía ya que el sentido de la animación era la sorpresa, era la posibilidad de darle vida a objetos inertes y que la audiencia fuera testigo de cosas que no podían suceder en la vida real.

Sin embargo, la sensación de sorpresa se fue reduciendo y la potencia narrativa del cine de acción real entro a dominar. Ante esto llegaron personas como Disney, entre otros, quienes adoptaron las características clásicas de la narración y comenzaron a construir lo que Paul Wells denomina como hiper-realismo. Este concepto se refiere al interés de “crear una ilusión del mundo real” (Pikkov, 2010, p. 16). Este enfoque ha sido un motor en la búsqueda de desarrollos tecnológicos que lograran crear personajes más creíbles y mundos menos artificiales y más orgánicos. Incluso en la animación independiente, también ha habido un gran interés por los avances tecnológicos de las técnicas que utiliza cada autor.

“(..) donde más comúnmente se relaciona con pulir una técnica particular a la perfección. Norman McLaren, por ejemplo, desarrolló el concepto de ‘música dibujada’ y experimentó con los efectos combinados de imagen y sonido, mientras que la ‘marca registrada’

de Aardman Animations es la intrincada expresión facial de los personajes y la sincronización del habla y los movimientos de la boca. (...).Casi todos los directores de animación han desarrollado una técnica particular o avanzado en una existente” (Pikkov, 2010, p. 64)

Todos estos avances tecnológicos han detonado un desarrollo muy acertado de ese hiper-realismo. Las técnicas 3D y CGI usadas en Hollywood han logrado crear ambientes, mundos, personajes y objetos animados que no pueden ser fácilmente diferenciados por el ojo del espectador, ante si son reales o no. Esto está presente en miles de películas de acción-real tanto en géneros de fantasía, como *Avatar* (2009), superhéroes, como *The Avengers* (2012), hasta comedias, como *TED* (2012).

Ante esto Pikkov se pregunta si la animación va a terminar mezclándose o “fundiéndose” (*merging*) por completo con el *live-action*, y propone una respuesta que da la animación independiente. Pikkov hace un parangón entre el momento actual de la animación con lo que le sucedió a la pintura a principios del siglo XX.

“En la evolución de la pintura, el realismo fue seguido por el impresionismo, enfatizando la visión del artista en lugar de la representación realista de los objetos. El cubismo, reemplazando el impresionismo, a su vez liberó a los artistas de la necesidad de representar el mundo natural por completo. Por lo tanto, después de alcanzar el “realismo”, la pintura se movió rápidamente más allá de la fidelidad de la representación; en cambio, la visión del autor ganó importancia dominante” (Pikkov, 2010, p.66)

Parece ser entonces que el enfoque contundente de los grandes estudios por avanzar en el realismo de la animación ha llegado al éxito y el movimiento “realista”, será ahora sucedido por otros movimientos más libres del concepto de la mimesis. Esta tendencia ya viene sucediendo en la animación independiente y su crecimiento en popularidad se ve en algunos de los proyectos citados en este texto, especialmente en las series de televisión para adultos de canales como MTV y Comedy Central. Por esto la importancia del uso de las técnicas tradicionales de animación actualmente, porque, aunque no son capaces de realizar una representación perfecta de la realidad, su interés no es ese, sino evidenciar otras estrategias narrativas que le pertenecen a la animación. La técnica deja de ser una necesidad y se convierte en una decisión propia del autor, basada en el arte que quiere crear.

Estas estrategias son enumeradas por Paul Wells en su libro *Understanding Animation* (1998), y entre las más relevantes para este caso, se encuentran la metamorfosis y el simbolismo. La metamorfosis es la capacidad que tiene una imagen para convertirse en otra completamente diferente y este es un elemento que se aprovecha demasiado en la animación tradicional por su manera de producir frame por frame, es decir, la posibilidad de agregar a cada veinticuatroavo de segundo una idea nueva o un cambio en la imagen del personaje o del entorno. Esta estrategia enmarca la capacidad de la animación de evadir las leyes de la física y de utilizar el tiempo y el espacio a su parecer. “Al permitir el colapso de la ilusión del espacio físico, la metamorfosis estabiliza la imagen, combinando horror y humor, sueño y realidad, certeza y especulación.” (Wells, 1998, p. 69)

Por otro lado, está también el simbolismo, un elemento del cual ya se había hablado antes y que toma mucha relevancia con las técnicas tradicionales. “El símbolo en animación puede operar en su forma más pura, divorciada de cualquier relación con la representación del mundo real” (Wells, 1998, p. 84) Es esta estrategia la que permite dar una respuesta diferente al enfoque hí-

per-realista. Y como esta técnica de animación no se enfoca en realismo sino en producir sensaciones, entonces el uso de símbolos es una de las herramientas más ideales para lograr el cometido.

Un autor que aprovecha todas estas posibilidades es John Canemaker. Este historiador y animador independiente realizó un cortometraje de 25 minutos llamado *The Moon and the Son, An Imagined Conversation* (2005), ganador de Premio de la Academia a Mejor Cortometraje Animado del 2006. Canemaker, con este proyecto en particular, resume lo que sucede actualmente con la animación independiente y las técnicas tradicionales.

En el corto, primero, se sitúa un tiempo lineal entre una conversación entre su padre y él mismo. Después, dentro de esta conversación, Canemaker ubica unas fotografías e imágenes de periódicos con un tiempo estático, relacionadas con su familia o hechos históricos. Entonces, entre las diferentes imágenes exhibe pequeñas representaciones animadas del audio de la conversación que complementan y modifican la imagen estática. Cada pedazo de animación tiene un tiempo y estética diferente, todos mostrando técnicas 2D de dibujo a mano.

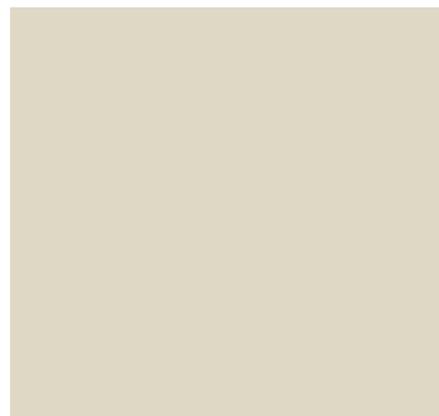


The Moon and the Son, An Imagined Conversation (2005) – Jone Canemaker

Chris Robinson en su libro *Animators Unearthed*, describe este corto como “un perfecto ejemplo de cuan personal, poderoso y maduro puede ser el arte de la animación, cuando se le da la oportunidad.” (Robinson, 2010, p. 222). Canemaker, escoge un personaje complejo, su propio padre y desglosa su historia y sentimientos hacia él por medio de una combinación de técnicas tradicionales de dibujo y estilos gráficos. Dependiendo de la narrativa en la que fluye la conversación, la animación es menos o más simbólica. Utiliza el recurso de la metamorfosis recurrentemente cuando convierte a su padre en un cohete, o cuando le da vida a la Estatua de la libertad, o cuando convierte el mapa de Italia en sus abuelos, siempre con fines narrativos para simbolizar sus sentimientos hacia la conversación o hacia los objetos. Escoge la animación 2D porque siente que es una forma más directa de expresarse, que le da la capacidad de usar símbolos, caricaturas, y, en sus propias palabras, “dibujar mis sentimientos es similar a escribir poesía o pintura o escultura” (Robinson, 2010, p. 223). Durante el corto, Canemaker desarrolla la conversación que nunca pudo tener con su padre y es a partir de la animación que logra expresar los rencores, los miedos y los sentimientos que tenía sobre él; hasta el punto que usa estrategias meta-narrativas para lidiar con la emocionalidad del tema, borrando en vivo la animación que hizo de su padre,

afirmando que esta es la historia que él quiere contar de su padre y que su padre es un personaje subordinado a la posición de animador-artista de Canemaker.

Toda esta variedad de exploraciones hechas en el corto *The Moon and the Son, An Imagined Conversation* (2005) son tan solo un ejemplo de todas las posibilidades que tiene la animación actual; que puede desarrollarse con una variedad de técnicas, que puede o no enfocarse en crear nuevos mundos hiperrealistas, que puede ser abstracta, que puede hablar de sí misma, que puede ser para adultos o para niños, en fin, que no se puede enmarcar dentro de una sola tendencia y que en conclusión debería dejar de considerarse como un género cinematográfico y establecerse como un medio artístico propio y único.







6

Libro de Producción



6.1

Propuesta de Dirección

6. Propuesta de Dirección

Introducción a la propuesta de dirección

El momento decisivo en la vida de un hombre, agobiado y aburrido de la ciudad, de la cotidianidad, que da un paso hacia la caída, hacia la muerte. SEIS PM es un cortometraje que nace a partir del concepto de la belleza, de las oportunidades y de la vida. Como propósito, se plantea representar la vida en sí misma desde su estética y narrativa.

Rodrigo, el personaje principal, metafóricamente, representa a todas las personas. La situación en la que se ve envuelto: el golpe representa el valor emocional, del que todos deben estar conscientes. Encontrar en situaciones nimias, algo más. La felicidad en las cosas simples.

Cada quien es diferente y la vida es distinta para todos, pero saber entenderla de la forma en que Rodrigo lo entiende al final del cortometraje es un proceso de auto conocimiento y superación. Entender que a pesar de que las cosas materiales y profesionales son de suma importancia, lo más importante es la compañía, el amor, la amistad y celebrar la vida en sí. Valorar situaciones que parecen tan normales, dormir hasta tarde en fines de semana, ver su película favorita metido entre las cobijas en un día frío, comer un postre que en verdad le guste, escuchar música a todo volumen, son momentos aparentemente normales que en compañía de las personas amadas, cobran mayor sentido.

De aquí nacen las situaciones que se representan en el corto, las situaciones que las personas como miembros de una familia o de un grupo de amigos, presencian y de los recuerdos que muchos conservan.

Visualmente se pretende provocar sentido de identidad y reconocimiento del espacio a través de elementos típicos bogotanos, principalmente del centro de la capital, y situaciones específicas, para que, como el protagonista, los espectadores puedan encontrar estos espacios fácilmente reconocibles.

La línea narrativa es llevada por situaciones mágicas, que a las 6 de la tarde dan inicio a la hora mágica, como término fotográfico. Como dispositivo, la hora mágica, da la pauta de comenzar los últimos momentos de la vida de un hombre suicida, que intenta acabar con su vida lo más pronto posible, pero la mágica ciudad alarga sus últimos segundos de vida, brindándole cuatro experiencias definitivas para el cambio de su perspectiva y pronto arrepentimiento de la irremediable decisión.

6.1.. Conceptos Principales

La vida y las emociones

La oportunidad de vivir, es un concepto que será resaltado en distintos momentos del corto, y es el concepto que llevará la narrativa principal, como estado final del personaje principal y como uno de los conceptos que se desea comunicar con el cortometraje SEIS PM.

El suicidio, es la razón que da la pauta emocional y el detonador de la situación que da partida a una serie de circunstancias. Este es el transporte para llegar a contar lo que se trata de comunicar, encontrar en una situación fuerte y muy delicada como lo es el suicidio, una forma mágica y romántica de valorar la vida tal y como es, para cada quien. Se hace uso de las propias experiencias de las realizadoras del proyecto para encontrar esos momentos comunes pero mágicos. Tam-

bién se establece la complejidad que es tomar la decisión de quitarse la vida y las implicaciones que esto trae, especialmente cómo es una decisión que después de ser ejecutada no tiene vuelta atrás.

Bogotá: ciudad y naturaleza

Bogotá, para muchos, significa inseguridad, miseria y suciedad, para otros, la gran selva de cemento que a diario millones de personas recorren para llegar a sus trabajos, a sus viviendas y a los destinos que el diario vivir les demande. La ciudad del caótico transmilenio, de los vendedores ambulantes, de los perros callejeros, de los maravillosos edificios antiguos y de los inolvidables colores de su atardecer.

Bogotá da cimientos a edificaciones, producto de situaciones sociales, políticas y económicas, que han generado transformaciones e impacto no solo en la sociedad colombiana, después de sucesos tan grandes como el Bogotazo, sino también en su arquitectura como parte de crecimiento de la ciudad como capital.

“La arquitectura moderna colombiana nació en Bogotá y aquí ha seguido prosperando. Este **medio de cielos grises, de continuos días frecuentados por vientos fríos portadores de lluvias y de tardes precozmente oscuras**, puso bridas a lo que hubiera podido ser una exaltación de entusiasmos líricos, propios de los climas tropicales. En ningún otro lugar del país el acontecimiento arquitectónico, por razones de clima y de facilidades económicas, hubiera podido infundir el gusto por las formas sobrias, liberadas de incidentes banales.” (Fontana et al., 2008, p.7).

La atmósfera que brinda Bogotá, conjugada en su arquitectura, su clima y su constante movimiento, la hacen una ciudad apta para desencadenar situaciones reveladoras que construyen la

fatídica historia de la gran ciudad. Los jóvenes de rebelan, las parejas se enamoran y los ancianos se trasladan a los pueblos aledaños a Bogotá, para abandonar aquella ciudad que los vio vivir y no quiere verlos morir.

El Centro Histórico de Bogotá será nuestra principal locación, sus edificios de ladrillo, sus angostas calles y carros que brindan movimiento continuo.

Apoyándose en la técnica utilizada, se pretende representar la ciudad de forma naturalista y orgánica, que, a pesar de ser conformada como una imagen plana, se sienta su textura y sus colores.

La magia y la realidad

La necesidad de algo más, de algo mejor, algo diferente, una búsqueda muy particular de la juventud en cualquier lugar del mundo y en cualquier época, es lo que representa la idea de magia y realidad mezcladas. De aquí nace un estilo y actitud, indiferente y desaliñada, para lo que la sociedad venía conociendo. De aquí nace la idea de la **felicidad de las cosas simples**.

Este concepto está inspirado en la palabra “Hygge”, un concepto del lenguaje danés, que hace referencia a como el secreto de la felicidad esta en las pequeñas cosas, en los momentos diarios. Es un concepto que se ha estudiado y tratado en diferentes libros, y que no tiene una traducción oficial al español. En el libro *The Little Book of Hygge: The Danish Way to Live Well*, del escritor Meik Wiking, CEO del Instituto de Investigación de la Felicidad en Copenhague, se describe este concepto como:

“A Hygge se le ha llamado desde” el arte de crear intimidad “,” comodidad del alma “y” la ausencia de molestia “, hasta” disfrutar de la presencia de cosas relajantes “,” unión acogedora “y mi personal favorito, “cacao a la luz de las velas”.

(Wikimg, 2016, p. 8)

Basándose en ese concepto de *hygge*, se desarrollan los momentos que viven los vecinos de Rodrigo. Estos son momentos comunes en la vida diaria, pero se hace explícita su magia por medio de los recursos estéticos del cortometraje, dejando de lado la representación real de los lugares y abstrayendo por medio de texturas animadas la importancia de cada situación ordinaria.

Por otro lado, destino es un concepto inminente, lo único perfectamente inevitable, el único destino seguro para todos es la muerte. En la fantasía, los personajes emprenden un viaje, al cielo, al infierno, a donde sea, un viaje que los transporta a otro lugar que no es su propia realidad. Esta fantasía que observa Rodrigo no logra evitar la inminencia de su decisión y de las leyes de la realidad.

6.2. Tratamiento Narrativo

Para la realización narrativa de SEIS PM, se hace referencia a la existencia de dos mundos dentro del universo del cortometraje, *el primero* y más familiar, la ciudad de Bogotá, más específicamente **el centro**, como el lugar más reconocible de la ciudad. En el cortometraje, representado no como una copia fiel de la realidad, sino como una creación a partir de, es decir, en referencia con imágenes fotográficas de la ciudad y modificadas a conveniencia del guion.

Y *el segundo mundo*, aquel activado por la hora mágica de la ciudad, es un conjunto de escenarios que representan diferentes intenciones dependiendo de los personajes que componen las situaciones y la intención para la transformación del personaje principal. A este mundo lo llamaré la Dimensión Mágica.

Todas las decisiones visuales conllevan una previa búsqueda de referencias y significados. Es necesario visualizar la situación real, para dar paso a la magia y clasificarlo como parte de un

universo propio.

La intención dramática de la historia es guiada por el arco de transformación de Rodrigo, el protagonista, quien transporta a la audiencia a un recorrido de las implicaciones o pérdidas por la decisión que acaba de tomar, y allí encontrar el valor de las pequeñas cosas, abriendo la puerta del mundo mágico que convierte al centro de Bogotá, en un portal hacia la experiencia mágica.

Los personajes representan algo más allá de lo simplemente observado, el hilo narrativo recorre no solo la historia de Rodrigo, como representación de aquel que vea el corto, sino que también representa a las personas que se personifican, los niños, los ancianos, las madres, los padres, las mascotas, los seres amados de nuestras vidas. Cada situación en específico tiene su propio *background* y su propia suposición de futuro, incluyendo a Rodrigo.

El orden de las historias interfiere con el orden de importancia emocional y de afectación de la magia. Así los últimos personajes presentados tienen cada vez más relevancia en las reacciones de Rodrigo y esto se ve a través de las escenas mágicas y sus impresiones sobre la realidad.

Rodrigo es un hombre de mediana edad que pierde sus ganas de vivir y decide suicidarse como única escapatoria. Una vez Rodrigo se deja caer desde la ventana de su apartamento, emprende su último camino. En cuestión de segundos, Rodrigo hace parte de la vida de sus vecinos, a quienes observa con atención desde el exterior de su ventana. Serán cuatro los pisos/vecinos que se presentarán en el corto:

- Una pareja de ancianos que pelean y reniegan entre sí.
- Una pareja de hermanos que juegan, se pelean y se divierten tratando de atrapar a su gato.
- Una mujer embarazada que sufre de los síntomas propios de su estado.
- Ana, el amor platónico de Rodrigo y su detonante emocional.

Estas situaciones están dispuestas en ese orden con el propósito de incrementar su poder emocional en el recorrido de Rodrigo, además de que representan las diferentes etapas de la vida de una persona. Cada una es explotada y extraída de la realidad a la Dimensión Mágica, en donde Rodrigo entenderá de manera más profunda y sentimental las situaciones, lo cual aumenta el valor emocional que lo afecta a él.

ANCIANOS (1er apartamento)

La pareja de ancianos representa la primera situación que Rodrigo observa a través de la ventana y la situación que romperá con el umbral de realidad y magia.

El anciano camina en dirección a una pequeña mesa en el centro de la sala, la anciana le espera. Una vez el anciano llega hasta la mesa, la mujer recibe el café y él se sienta. La mujer reniega de una incógnita que se deja a libertad de la mente del público, que podría ser la vida, del café, del clima, o el desorden. El hombre decide retirar el audífono de su oreja y evitar escuchar a su mujer quejarse.

La primera situación que Rodrigo no extrañará jamás después de tomar la decisión de suicidarse es la vejez. Esta es una condición inevitable y no añorada para muchos. Pero, un estado en el que, si se tiene suerte, se descansa y se comparte con los seres amados.

Rodrigo aún algo atónito al quedar detenido en el espacio, no pretende entender mucho de la situación. La vida, la gravedad, el destino o la magia lo absorben de nuevo en su caída y esta vez cae al interior de café de la anciana, que existe en función de trasladar hacia el interior del edificio a Rodrigo.

NIÑOS (2do apartamento)

La situación de los niños es la escena más inocente y sutil. Se da cuando un par de hermanos gemelos juegan alrededor de la sala, tratando de atrapar a su gato, de color amarillo, delgado y escurridizo. Los niños se divierten y cuando ambos creen haber atrapado al gato, se sorprenden golpeándose el uno contra el otro. El gato sale corriendo y da paso a un safari, que convierte la situación en algo más que un juego de niños. El safari es un recurso estético y narrativo para representar la importancia del juego y de la imaginación dentro de la niñez, es un elemento que da evidencia de las posibilidades reales de la magia dentro de la cabeza de los niños. El gato se convierte en tigre y los niños permanecen a la espera de atraparlo. Aquí, a pesar de hacer parte de una visión que tiene Rodrigo sobre otro de los apartamentos, comienza a compartir esa realidad con los personajes de los niños, que, aunque estén en el mundo real, también pueden ver el tigre, el safari y demás por medio de su propia imaginación. Al final, uno de los niños lo atrapa y vuelven a la dimensión real, donde se ríen y disfrutan de su compañía. La inocencia del juego de niños, convertir situaciones complejas y del mundo de adultos en un juego es el concepto que se quiere resaltar con esta escena.

Esta situación también da apertura a la idea de cariño, no de una forma romántica en términos de pareja sino al cariño entre hermanos, el de familia.

MUJER EMBARAZADA (3er apartamento)

La distorsión visual en esta situación se acentúa, llevando a los espectadores a descubrir el crecimiento y el nacimiento de un nuevo ser. La mujer embarazada representa la creación, el tiempo y el cambio; física y mentalmente. La mujer hace referencia al ciclo de la vida, no solo al nacimiento de un nuevo ser humano, sino el proceso de movimiento, transformación, y fin de las cosas para dar paso a nuevos comienzos.

La mujer, además, llevando el embarazo a una situación un poco más real y natural, experimenta ansias de vomitar, representando la parte dolorosa y fea del embarazo, que a pesar de que no todos los embarazos lo experimentan, es para dar a entender que todo tiene dos lados, lo bello y lo no tan bello, lo sublime y lo mundano. Esto hace parte del arco de transformación de Rodrigo que es capaz de ver en la escena de la embarazada, primero, las complicaciones de la vida, los momentos duros pero, segundo, a partir de la Dimensión Mágica, descubrir esa maravilla que existe en lo profundo de esas situaciones, y en este caso se ve representado por el nacimiento, algo que duele pero enmarca una de las maravillas más grandes la vida.

ANA (4to y último apartamento)

Ana es la situación más abstracta y potente de la narrativa. Ana, no está del todo sola en este momento, la acompaña su perrito, un pastor ovejero que reacciona a la llegada de Rodrigo al momento de entrar al apartamento de Ana.

Rodrigo entra al apartamento de Ana, y escucha la llave abrir la puerta, mira en esa dirección y Ana entra. *La pared que divide los dos mundos* se rompe y Ana, reconoce la presencia de Rodrigo en su apartamento, se observan fijamente y ella camina en dirección a él. Y es en este punto donde la magia los une en un baile, que hace que Ana transporte a Rodrigo de nuevo a la caída que había dejado segundos atrás. Ana se despide de él con un beso y vuelve abruptamente a su cuerpo. Ana representa la idea de la compañía que él como un hombre joven, podría haber tenido, el amor que podría haber sentido, y el futuro que podría haber construido. Ana es todo lo que él deja. Ahí él abandona la posibilidad de sentir, para poder crecer y cambiar su vida por medio de sus acciones. Esta escena es la representación del amor romántico, donde se busca resaltar este tema como un elemento de vital importancia en la cotidianidad del ser humano, en cuanto a la necesidad de un compañero de vida no proveniente de su propia familia. También esta escena

es el apartamento más importante porque no solo es un retrato de un vecino aislado de Rodrigo, sino de un personaje con una relación directa con este y que describe un problema en la personalidad de él. Ana representa también los errores de Rodrigo al no arriesgarse a hacer un cambio en su vida, sino decidir darse por vencido.

6.3. Atmosfera General

El centro de Bogotá, con el espacio al comienzo del cortometraje se busca mostrar lugares cotidianos de Bogotá. Se da inicio en la avenida 19 con carrera 7ma. La recién arreglada calle de uso peatonal que lleva a la Plaza de Bolívar. Por cuestiones de intención se decide no dejarla peatonal sino agregar carros y ruido, para provocar más la idea de ciudad y tráfico. El color y la luz, hacia los tonos rojizos pero desaturados, de la Bogotá en un día entre semana a la hora que demanda el corto. La ciudad, llena de edificios altos, movimiento en la parte baja y contaminación auditiva.

6.4. Establecimiento de La Narrativa

ACTO 1 (Min. 0 – Min. 1:08)

Planteamiento – Realidad

Min. 0

La ciudad de Bogotá, caótica y cálida. El edificio Monserrate, pintado por la luz del atardecer, hospeda a Rodrigo, que está parado junto a la ventana de su apartamento. Observa hacia el cielo, apoya sus manos en la ventana, despega sus pies del suelo y apoya todo su cuerpo en el marco de la ventana del décimo piso. Rodrigo mira hacia el suelo y respira aceleradamente.

Detonante – Dimensión Mágica

Min. 1:03

El reloj marca las seis de la tarde, justo cuando Rodrigo se lanza y desaparece de la vista del espectador, suena el primer campanazo, que anuncia la llega del final del día y el inicio de la noche.

Rodrigo, *toma la decisión* de lanzarse al vacío. El título se presenta en el cortometraje justo en el momento en que Rodrigo se lanza, con el propósito de cerrar justo en el detonante de la historia, generando el interés al espectador.

ACTO 2 (Min. 1 : 19 – Min. 3:27)

Primer punto de giro

Min. 1:19

La realidad de Rodrigo se torna mágica, cuándo en medio de su caída, una extraña fuerza lo hace *detenerse en medio del espacio*. Rodrigo observa en todas las direcciones y no entiende la situación.

Confrontación – Punto medio

Min. 1:42

La primera confrontación con una de las situaciones de sus vecinos, lo que lo lleva a entender la dinámica de este suceso mágico. Rodrigo observa hacia el frente y se encuentra a sí mismo frente al apartamento de unos viejitos de su edificio. La gravedad lo encuentra de vez en cuando, y lo cambia de escenarios. Pasa por el apartamento de los viejitos, por el de los niños y por el de la embarazada. Aumentando a medida que continúa su mágico trayecto, el poder emocional que afecta a Rodrigo.

Segundo punto de giro

Min 2:51 – Min 3:28

La escena de la embarazada se considera como el segundo punto de giro debido a la temática que se trata y manera en que se narra. En este momento se representan tanto las situaciones más complicada de la vida en contraste con la magia de estas mismas; todo esto a través del embarazo.

Aquí Rodrigo entra aún más en la Dimensión Mágica y es el punto donde Rodrigo comienza a valorar esos sucesos difíciles del diario vivir y empieza la idea de arrepentimiento que se definirá en el climax.

ACTO 3 (Min. 3:27 – Min 4:50)

Climax – Ana

Min. 3:38

Rodrigo cae en el apartamento de Ana, la chica de la que siempre estuvo enamorado. Ana y él se sumergen en un baile mágico y Ana lo transporta de nuevo a la realidad, en la cual no solo ha cambiado su forma de ver la vida, sino que tiene motivaciones por continuarla. Su arrepentimiento es notorio, pero es imposible retractarse de la decisión tomada.

Resolución

Min. 4:12 – Fin.

Ana devuelve a Rodrigo a su caída y hace realidad la decisión que tomó al sonar el primer campanazo. Suena el último campanazo. La ciudad permanece inmóvil ante la pérdida de Rodrigo y en continuo movimiento ante la normalidad.

La dimensión mágica estará caracterizada por manchas y líneas de colores que surgirán rítmicamente con la música y los movimientos de los personajes.

6.5. Construcción de Tratamiento Estético

SEIS PM planea ser un cortometraje de animación 2D, realizado a partir de animación tradicional, con un proceso de color totalmente análogo, con lápices de color prismacolor, intentando brindar textura y vibración propia. Una historia que se divide en dos ambientes, con distintas intenciones visuales y narrativas, Bogotá y la Dimensión Mágica.

SEIS PM está escrito y diseñado para ser de interés de la nueva generación de jóvenes adultos, que manejan una sensibilidad por las temáticas tratadas en el cortometraje. Para el proyecto existen bastantes referentes que brindaron una guía completa para su temprana planeación estética y técnica. Temáticamente influyen obras como *“El profeta”* (Imagen 1 y 2) basado en una serie de historias escritas por *Khalil Gibran*, en donde se acude a la realidad como medio explicativo de la situación de un hombre encerrado por causas políticas, que entabla una amistad con una niña que por decisión propia deja de hablar y de donde nacen una línea de relatos acerca del amor, la amistad, la maternidad y la vida, representados en diferentes fragmentos y realizados por diferentes creadores, lo cual ha brindado gran variedad de referentes al momento de tomar decisiones estéticas.





Imagen 1 y 2. The prophet. (2014) Varios directores.

6.5.1 Desde la Propuesta de Animación

La animación para el cortometraje, está pensada a 12 frames por segundo, realizada a mano sobre papel apoyándose con una regleta de tres huecos. Para muchas de las acciones se toman referencias de películas y cortometrajes, por los movimientos que demanda Rodrigo y los demás personajes, analizando movimientos como la caída del cuerpo, ciclos de corrida de los niños, movimiento de gatos y bailes en pareja.

Se manejan principios de animación como el timing, ya que los movimientos se planean de acuerdo a lo que demande cada plano, de forma que se da tiempo para la anticipación y para el seguimiento y superposición del movimiento. Por ejemplo, en los fragmentos en que Rodrigo cae a los apartamentos de sus vecinos, sus movimientos no terminan con la llegada del cuerpo y de inmediato se detiene, sino que los miembros de su cuerpo alcanzan el movimiento principal.

Exageración de las expresiones y de los movimientos de los personajes para humanizarlos un poco, el estilo de la animación se mantiene en la misma forma de inicio a fin, los personajes contienen movimientos erráticos en sus líneas, pero las acciones son algo lentas. Al momento de

decidir cómo se iba a mover el personaje, se utilizan referencias externas, ya sean de películas o cortometrajes, y referencias propias, creadas con personas o pequeños modelos de plastilina.

Como referencia para la caída se utiliza una recopilación encontrada sobre caídas épicas en películas llamada *Gravity: A falling montage* de Plot Point Productions (2013). Y como parte del proceso se realizarán una serie de rotoscopías que servirán para entender el movimiento y la velocidad de acuerdo al FPS (*Imagen 3*).

En determinadas situaciones como los ciclos de corrida del gato y del tigre se utiliza la ayuda de rotoscopia para desarrollar correctamente el movimiento. (*Imagen 4*) e (*Imagen 5*).

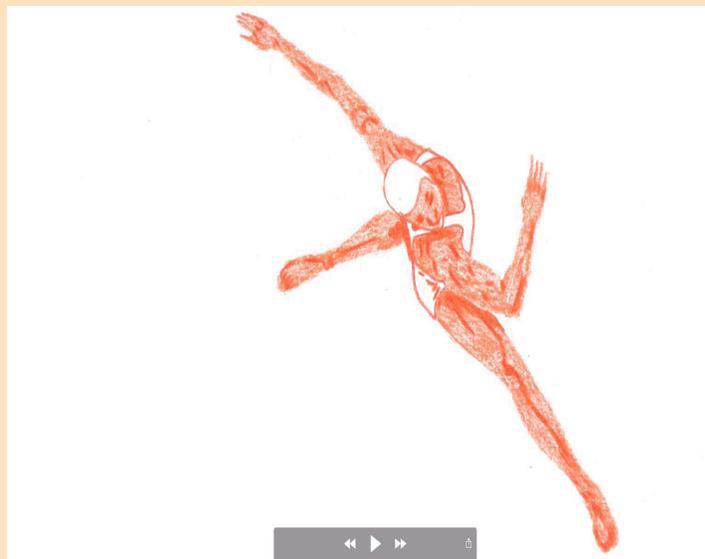


Imagen 3. Rotoscopia cuerpo humano. Dancers in slow motion (2016) de Jordan Matter

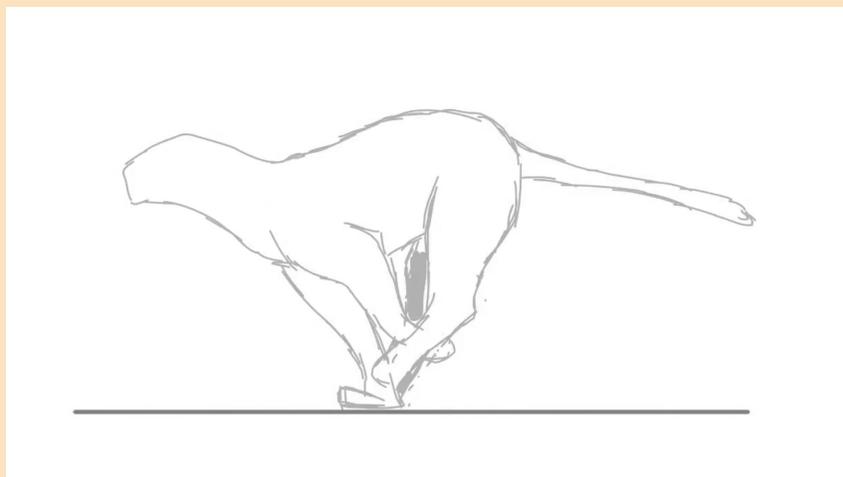


Imagen 4. Rotoscopia tigre. *Tiger Run Cycle* (2014) de Animated Being

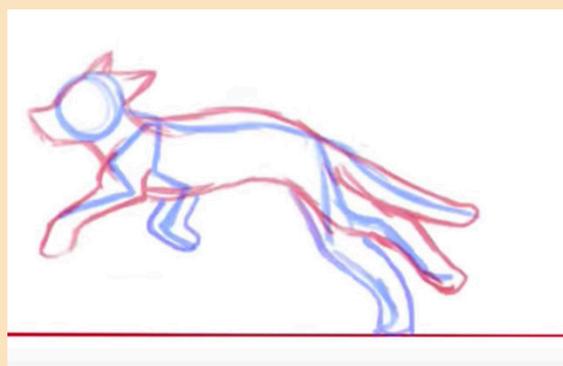


Imagen 5. Rotoscopia gato lateral. *Cat running animation WIP* (2012) de Maybe TwoMoro

6.5.2. Desde la Propuesta de Fotografía

La propuesta fotográfica será naturalista, high key y con una temperatura de color cálida. Con una profundidad de campo muy limitada para los planos cerrados y en el caso de los planos abiertos para aprovechar la realización del arte, gran profundidad de campo.

La luz es un factor muy importante, siendo durante la hora mágica, el corto tendrá bastante luz en tonos rojizos y cafés (*Imagen 6*), apoyados por el cielo azul a punto de oscurecer. A excepción de la habitación de Rodrigo que manejará más sombras y tonos azules por la intención que

requiere este espacio.



Imagen 6. Ethel and Ernst (2016) Dir. Roger Mainwood

En las demás situaciones la luz es más suave y natural. Se utilizarán planos generales para contexto por cada una de las situaciones, luego apoyados por planos medios por cuestiones de narrativa.

En la última escena, es decir, cuando llega al apartamento de Ana, los planos pasan a ser un poco más cerrados y dinámicos, ya que como los personajes bailan, los movimientos de cámara son más rápidos. Los encuadres para Rodrigo pasan de ser abiertos hasta llegar al plano detalle, de su rostro derramando una lágrima al último momento de su vida.

El primer plano en el que se encuadra a Rodrigo, obedece a un zoom in, literalmente adentrándonos en su perspectiva, y el último plano con el que lo vemos es un zoom out, metafóricamente, dejándolo ir.

El uso de la cámara en mano se implementará principalmente en ocasiones en que Rodrigo cambia abruptamente de espacio. En su mayoría los planos de personajes están realizados a nivel. Pero en la ciudad se manejan más contrapicados para demostrar la grandeza de la ciudad con relación a los personajes.



Imagen 7. Chanel's Gabrielle (2017) Dir. Shishi Yamazki

En *Bogotá* las sombras nos ayudarán a generar la sensación de realidad de los personajes dentro del espacio, pero en la *Dimensión Mágica*, entendida como la abstracción llevada hasta el uso de manchas y líneas de colores con texturas de acuarela, la luz no tiene un uso mayor, en su lugar se plantea el uso plano de las imágenes, apoyadas para mayor dinamismo por el movimiento rítmico y constante de las texturas. (*Imagen 7*)

6.5.3 Desde la Propuesta de Arte

La estética del corto se guiará por diferentes estilos, de acuerdo al desarrollo del personaje y la historia. Para los personajes tendrán una línea continua y cerrada (*Imagen 8*), con tonos de colores variables dependiendo el personaje. Los colores de cada uno de los personajes tendrán significado en cuanto a luminosidad de acuerdo a que personaje es y que función cumple en el cortometraje.



Imagen 8. Invisible Barriers – Girl Effect (2016) Dir. Mustashrik Mahbub

El detalle de los fondos al comienzo trata de ser fiel a la realidad, es decir, los planos de la ciudad (*Imagen 9 y 10*). La transformación de los espacios será gradual y significativa. En la dimensión mágica será minimalista y guiada por colores sólidos y texturas, que acompañaran a los personajes en escena.



Imagen 9. En agosto (2008) Andrés Barrientos.



Imagen 10. Ethel and Ernst (2016) Dir. Roger Mainwood.

El color en un comienzo, como ya se he reiterado, prevalecerá con tonos cálidos, gracias al atardecer. Pero el interior del apartamento de Rodrigo, estará compuesto de tonos fríos y desaturados. La temperatura de color de los personajes cambiará en cuanto a que acompañará al arco de transformación de Rodrigo, a medida que va cayendo se va haciendo más cálido. Los demás apartamentos tendrán tonos cálidos y colores vivos como el rojo y el amarillo.

La hora es determinante al momento de diseñar los escenarios, los colores deben ser cálidos, pero a su vez algo desaturados, como una ciudad de concreto y ladrillo, que recibe un rojizo atardecer. Se acudirán a elementos típicos de la ciudad, como el transmilenio y las campanas a las 6 de la tarde, con el propósito de acentuar la importancia de la hora y el factor de reconocimiento de espacios. El interior del apartamento de Rodrigo está compuesto por tonos fríos y desaturados, sin vida. Rodrigo tendrá un cambio en su paleta de color, en específico en su temperatura. Su color al comienzo será desaturado y en tonos fríos para evolucionar a tonos cálidos y vivos. Los apartamentos de Ana y de los vecinos, tendrá tonos cálidos y colores vivos como el rojo y el amarillo.

En cuestiones técnicas y estéticas, las referencias contienen productos nacionales como *En Agosto* de Andrés Barrientos, e internacionales como la película *Ethel and Ernest* de Raymond Briggs, tanto en la primera como en esta última sus escenarios pretenden ser fieles a la realidad, pero adaptando los lugares de forma que la historia se cuente más fácilmente.

Para la realización de los escenarios, se usan como referencias fotografías de Bogotá y son adaptadas en el proceso de dibujo para la historia. El edificio de Rodrigo realmente no existe, es implantado a conveniencia para el corto. Posteriormente son pintados con acuarela y montados en digital para iluminar y finalizar. Como referencias para la técnica está, el artista de escenarios Mateusz Urbanowicz.

6.5.4. Desde la Propuesta de Sonido

El propósito desde este departamento es resaltar la coherencia entre el sonido y la imagen. Reforzando lo que se ve para crear una percepción verdadera de la realidad del personaje y del universo del cortometraje.

En términos de arcos de transformación es claro que la música y el diseño sonoro acompañarán principalmente a Rodrigo, a través de su paso por la realidad, enmarcado en el centro de Bogotá a las seis de la tarde. Y luego, su entrada a la dimensión mágica anunciada por la hora mágica y las campanas de la iglesia.

Como recurso narrativo, se empleará el efecto de superposición que obedece a la idea de escuchar lo que se ve, el sonido proveniente de una fuente visible. El centro de la ciudad es uno de los escenarios principales, entendido como un lugar contaminado tanto en el aspecto visual como sonoro, por lo tanto, los ambientes serán obtenidos directamente de grabaciones realizadas en sitios específicos del centro de la capital.

En cuanto al uso del silencio, es fundamental encontrar su relación con el arco de transformación del personaje, siendo un hombre tomando la decisión de suicidarse, el silencio acompaña su estado emocional, en los momentos en que Rodrigo se encuentra solo, existe silencio generando la sensación de soledad. Lo cual cambia cuando su emoción cambia, ya que para el momento en que se encuentra con sus vecinos, la música lo acompaña.

SEIS PM es un cortometraje sin diálogos, lo cual favorece al espectador, ya que no establece barreras idiomáticas. Sin embargo, esto es un reto en cuanto al diseño de sonido ya que al no

existir voces con diálogo, las emociones de los personajes se deben basar en expresiones gestuales sonoras, en el sonido de sus ambientes y de sus acciones. Los gestos y expresiones de Rodrigo tendrán determinados sonidos que apoyarán la situación.

La banda sonora cumplirá la función de envolver la intervención mágica durante el cortometraje, cada situación dependiendo de las acciones que la componen y de los personajes, tienen diferentes intenciones, por lo tanto, la música deben ofrecer variaciones y sonidos adecuados para cada una de las situaciones, teniendo en cuenta que cada una de ellas representa diferentes etapas de la vida.

En la situación de los viejitos, se proponen melodías suaves y tranquilas, que apoyen el tono cómico de la situación y que generen empatía con los personajes.

En el caso de los niños, el sonido apoyará la idea del juego y de la pelea, conceptos propios de la infancia, ya que siendo que el montaje comienza a acelerar en estos fragmentos, es necesario el uso de risas y carcajadas que lo apoyen. La música será divertida y contribuirá rítmicamente la creación del safari.

Al llegar al apartamento de la mujer embarazada, siendo una situación un poco más seria, la música tomara ese ánimo, algo más fuerte y menos acústico. Además esta situación es la que contiene más animación experimental, por la ruptura que conlleva, su intención es más profunda.

Para Ana, la música llevará el baile, será romántica y tranquila, una pieza tradicional de ritmos suaves y sencillos, acompañada de instrumentos de cuerdas o viento como referencia a los ritmos de la zona.

Las siguientes referencias proporcionan una guía para entender los momentos del cortometra-

je y sus intenciones.

Father and daughter – Dir. Michael Dudok de Wit. Su ritmo suave y tranquilo funciona como referencia para la escena de Ana, que busca musica más trandicional y sencilla. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CvA4Gn5OudI>

MEMO, sonido por Nadège Feyrit. Funciona como referencia de intención con la escena de los viejitos, no solo por la relación directa que hay con que el protagonista es una hombre viejo, sino por la búsqueda de un diseño sonoro acorde a la situación. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=CyGGpsbN55A>

Asi lo canto yo – Mónica Giraldo y Totó la Momposina. Funciona como referencia para la identidad y contexto geográfico que se busca con la imagen, con el propósito de reforzarlo por medio de la música. <https://www.youtube.com/watch?v=lzlf-YHXIn0>

En cuanto a la realización del diseño sonoro, se realizarán salidas de visita a los lugares que representamos en la imagen. El centro de Bogotá, específicamente lugares alrededor de la Carrera 7, Museo Nacional y Las Aguas, durante el periodo de seis de la tarde. Con ayuda del software Adobe Audition CS6 se realizará la edición del diseño sonoro.

6.5.4. Desde la Propuesta de Montaje

El montaje será fundamental para brindar el tiempo determinado a las situaciones dependiendo de su nivel de emoción. En un comienzo el montaje es más largo y lento, los planos darán más tiempo para conocer a los personajes y a sus respectivos espacios. Pero a medida que el arco de Rodrigo cambia, el montaje altera su velocidad y sus perspectivas, para generar más ansiedad con respecto a qué pasará con él, el protagonista. A partir de la escena de los niños, se aleja un

poco más de la realidad. Por lo tanto, el montaje aumenta su velocidad, creando más dinamismo y brindando más información.

En el punto de emoción más alto, cuando Rodrigo entra al apartamento de Ana, el empuje de los planos genera mayor armonía y sensibilidad para con la escena, dando la oportunidad de mostrar la situación de forma más sensible y dramática. El montaje estará acompañando a la música para un mayor entendimiento emocional y narrativo.

Siendo que el montaje y composición de SEIS PM es completamente digital, el paso final para determinar la iluminación, el color y los encuadres, en pro de contar de una forma más poética y correcta la narrativa se hará a través de After Effects. El corto estará dibujado a mano, tanto fondos como personajes. Posterior a la escaneada, los personajes pasarán por un proceso de limpieza en Photoshop, que preparará cada frame para su montaje en After Effects, en donde las imágenes que conforman cada plano, se unen como secuencias de imágenes. Por otro lado, los fondos, a través de Photoshop, se despiezarán en los elementos que lo conforman para que sean organizados en una perspectiva 3D, que apoyan la sensación de profundidad y realismo de las escenas.

Estas escenas, luego de ser compuestas con personajes y fondos en un plano 3D serán iluminadas con luces concentradas, luces Punto y luces Ambiente de After Effects. Creando sombras, puntos de luz y ambiente general para todo el cortometraje. Las luces y los tonos que se proponen para cada escena serán las que den la colorización del corto. En una composición donde se encuentren recopiladas todas las escenas, se hará balance de color para finalizar la creación de la atmósfera general del cortometraje.

6.6. Tratamiento de Personajes

El diseño de personajes es un término medio entre lo minimalista y algo más complejo, no se

acuden a proporciones totalmente humanas, los personajes están diseñados a 6 cabezas y a una tendencia por la cabeza un poco más grande con relación al cuerpo. El uso de sus rostros con formas básicas es una decisión algo contradictoria con la historia, ya que obedecen más a diseño que puede asociarse con productos infantiles, pero que se utiliza para así generar más empatía con los personajes.

Para la construcción de los personajes con el propósito de conocerlos mejor y encontrarlos dentro del universo del corto, se analizan aspectos culturales, sociales y psicológicos de cada uno, profundizando especialmente en Rodrigo y Ana, como personajes principales.

RODRIGO

Rodrigo, un hombre de 36 años, estudio literatura pero se cansó después de un tiempo del campo de las editoriales y desde que abandonó su trabajo, su propósito es obtener un trabajo estable para sobrevivir en su cómodo y pequeño apartamento y el utilizar su tiempo libre para escribir las novelas que tanto le gustan. Vive en el edificio Monserrate hace 8 años, solitario y reservado, saluda con timidez y dulzura a sus vecinos. Y está enamorado platónicamente de su vecina del 2do piso, Ana. Físicamente es muy “cachaco” de tez pálida y blanca, cabello castaño medio rojizo y ondulado, delgado, alto y se viste de colores muy sobrios y tiene barba descuidada, no muy abundante. Para la creación del personaje, se tuvieron como referencias, el diseño de personajes de *Ethel and Ernst*. En cuanto al uso de personajes con un look inocente y empático (*Imagen 11*). Al igual que el cortometraje *Day After Day*, por la simpleza de los personajes. (*Imagen 12*)



Imagen 11. Ethel and Ernst (2016) Dir. Roger Mainwood.



Imagen 12. Day after day (2017) Dir. Kai Chang.



Imagen 13. Oripeaux (2014) Dir. Sonia Gerbeaud y Mathias de Panafieu.



Imagen 14. Memorias de un hombre en pijama. Comic. (2011) Paco Roca



Imagen 15. Her. (2013) Dir. Spike Jonze

El proceso de desarrollar este personaje, como principal, generó las directrices por las cuales se diseñarían el resto de personajes. En este punto se toma la decisión de utilizar como recurso estético el detalle de colorear las extremidades, orejas y nariz con un leve color rojo, como parte del diseño propio de los personajes, tomado de la referencia del corto francés *Oripeaux* (*Imagen 13*). Para las referencias físicas se tuvieron en cuenta diversos productos como los de las (*Imagenes 14 y 15*).

ANCIANOS

Esta pareja de ancianos lleva conviviendo toda su vida juntos, a diario comparten el café de las 6 de la tarde mientras charlan, o mientras la mujer reniega y cuenta historias de la juventud y él finge, la mayoría del tiempo, escucharla.

Los abuelos representan lo que Rodrigo jamás tendrá, por haber tomado la decisión segundos atrás. La compañía de un ser amado durante un largo tiempo y que posiblemente para el final de sus vidas se convertirá en la única.

En el proceso de creación de los ancianos y del lugar en el que vivirían, tuve como referencia mis abuelos, que realmente son la representación de estos dos ancianos y me atrevo a decir que son el ejemplo de lo que es una pareja que llega unida a tan avanzada edad. Su apartamento hace parte de ellos, porque de sus paredes cuelgan muchos cuadros que guardan recuerdos. Para el diseño de personajes, me guie de referencias como los bocetos de Will Eisner (*Imagen 16*), en el que maneja más complejidad en las líneas y curvas del rostro, dando más dinamismo y realidad a las expresiones. El propósito con los ancianos era hacer honor a la frase “Después de mucho

tiempo las parejas terminan pareciéndose”, por lo tanto, se hace una búsqueda de personajes que sean acordes entre si físicamente para parecer una pareja. También se tiene en cuenta el vestuario común de los ancianos por medio de referencias personales cercanas, como mis abuelos y películas como *Arrugas* (Imagen 17) y *Up* (Imagen 18).



Imagen 16. Sacado del libro “Bocetos” de Will Eisner



Imagen 17. *Arrugas* (2011) Dir. Ignacio Ferreras.



Imagen 18. Up (2009) Dir. Pete Docter y Bob Peterson

GEMELOS

Una pareja de hermanos gemelos que juegan, se pelean y se divierten tratando de atrapar a su gato, que posteriormente se convierte en un gran tigre que corre por un safari. Para este caso, la misión era dar con la edad de los personajes a través del diseño de estos, los niños son juguetones y algo necios, hacen mucho desorden y les encanta jugar con su gato, que fue recogido de la calle hace ya un año. Los niños tienen 6 años, una edad importante, pues continúan usando su imaginación diariamente, pero tienen una mayor independencia motriz para los juegos y las acciones físicas que les implica su propia imaginación. El juego es algo grande, todo es un juego a esta edad, pero es un juego más real y visualmente más interesante que el de niños más pequeños.

(Imagen 19)

Los niños representan el amor de hermanos, como uno de los amores más incondicionales y constantes, que puede que sea muy fuerte, pero uno como hermano muy rara vez demuestra.



Imagen 19. Ref. Diseño de Personaje Gemelos - Rahimoglu (2018) Orange Head

EMBARAZADA

Clara, es una mujer embarazada que sufre de los síntomas propios de su estado y de la que observamos el proceso de crecimiento como algo bello. Ella representa el proceso de la vida desde su inicio hasta la creación de una nueva vida, también ejemplifica el rol de la mujer, como madre. Es una mujer de 32 años, es profesora de preescolar, su esposo es psicólogo y llevan conviviendo 6 años juntos, estaban esperando por el momento indicado para tener hijos. Clara tiene una alta sensibilidad para tratar con los niños, ya que tiene una familia bastante numerosa por parte de su madre. Tiene 6 meses y medio de embarazo, comenzó a sentir los síntomas a partir de las primeras 5 semanas de embarazo. Está tremendamente feliz por su primer hijo, al que ya sabe que llamara Samuel, justo como su abuelo. Los síntomas le han dado bastante duro, por lo que su jefe decide darle un poco más de tiempo para prepararse para la gran llegada.

(Imagen 20).



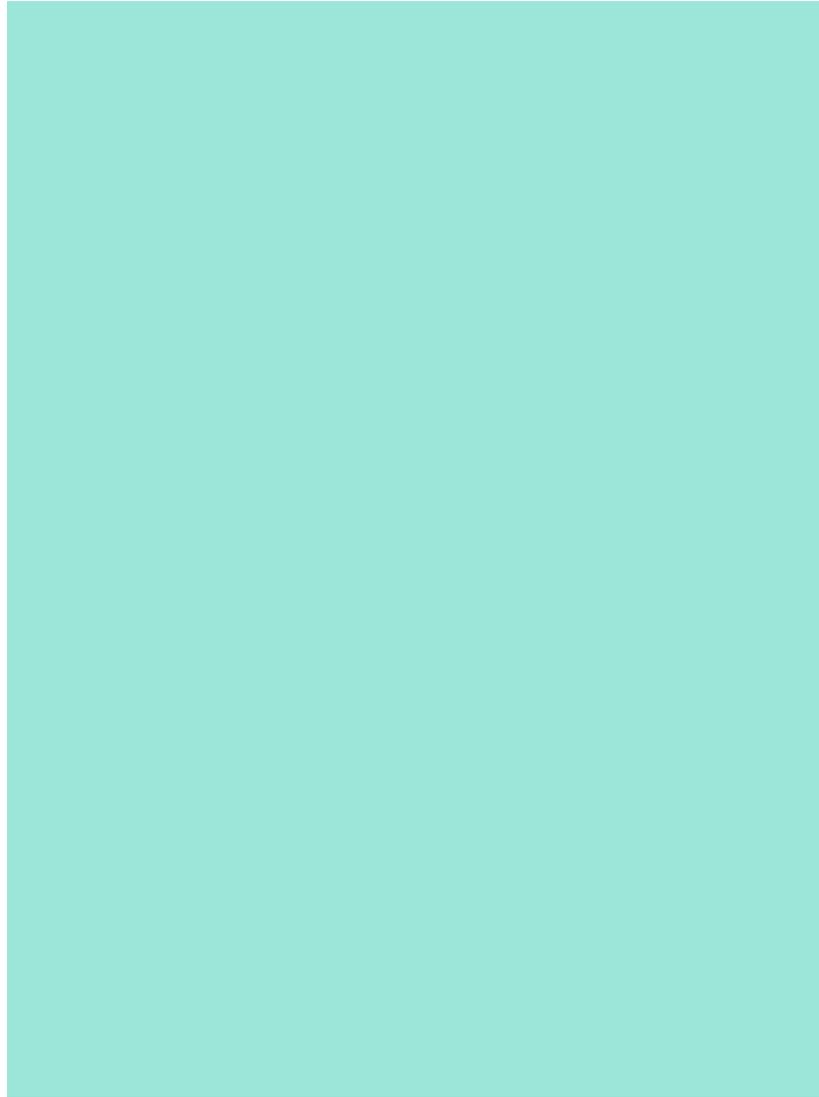
Imagen 20. Invisible Barriers – Girl Effect (2016) Dir. Mustashrik Mahbub

ANA

El último personaje es Ana, el amor platónico de Rodrigo y su detonante emocional, con la que se sumerge en un baile que finaliza con un beso, lo que le hace retomar su caída. Ana metafóricamente es la razón que lo lleva de nuevo al camino del suicidio. Rodrigo no se suicida solo por la indiferencia por parte de Ana, sino por varias razones que lo llevan a tomar la decisión, pero en su trayecto hacia el suelo, Ana es la que lo encarrila de nuevo a la caída, por el valor emocional que genera, ella es la que lo despide del mundo, y es la única con la que hace contacto de todos sus vecinos. Ana representa, no solo su amor platónico, sino que también es la encargada de aterrizar al personaje y al corto de nuevo a la realidad. Ana es delgada, de cabello negro y largo, tiene un rostro noble, es muy dulce, ama los animales y las plantas. (*Imagen 21*)



Imagen 21. Diseño de personaje. Tom Booth (2017)





6.2

Propuesta de Producción

6.2 Propuesta de Producción

6.2.1. Público Objetivo

Hombres y mujeres de 18 a 35 años, adultos-jóvenes que tienden a buscar contenidos audiovisuales más alternativos debido a sus edades e intereses particulares. Al ser un cortometraje realizado con una técnica de animación tradicional, se puede afirmar que está destinado para sobre todo a un nicho de personas en las edades descritas que están explorando contenidos audiovisuales, y que tienen una afinidad por la animación. También se considera a las personas que estudian o trabajan en medios gráficos y/o artes visuales, que cuentan con un gusto por contenidos más experimentales y de una audiencia más reducida.

Debido al tono nostálgico y poético del cortometraje, además de la narrativa, se considera especialmente a los millennials, pues apela a sus características y valores de consumo. El mensaje dejado sobre el valor de la felicidad, de disfrutar cada momento y el hacer una crítica a la monotonía de la vida citadina, son temas que según el informe de Nielsen, titulado, “Estilos de Vida Generacionales” (2015) son de gran interés y afinidad con esta población, ya que ellos le dan un mayor valor a la felicidad diaria que ha conseguir una estabilidad económica y social.

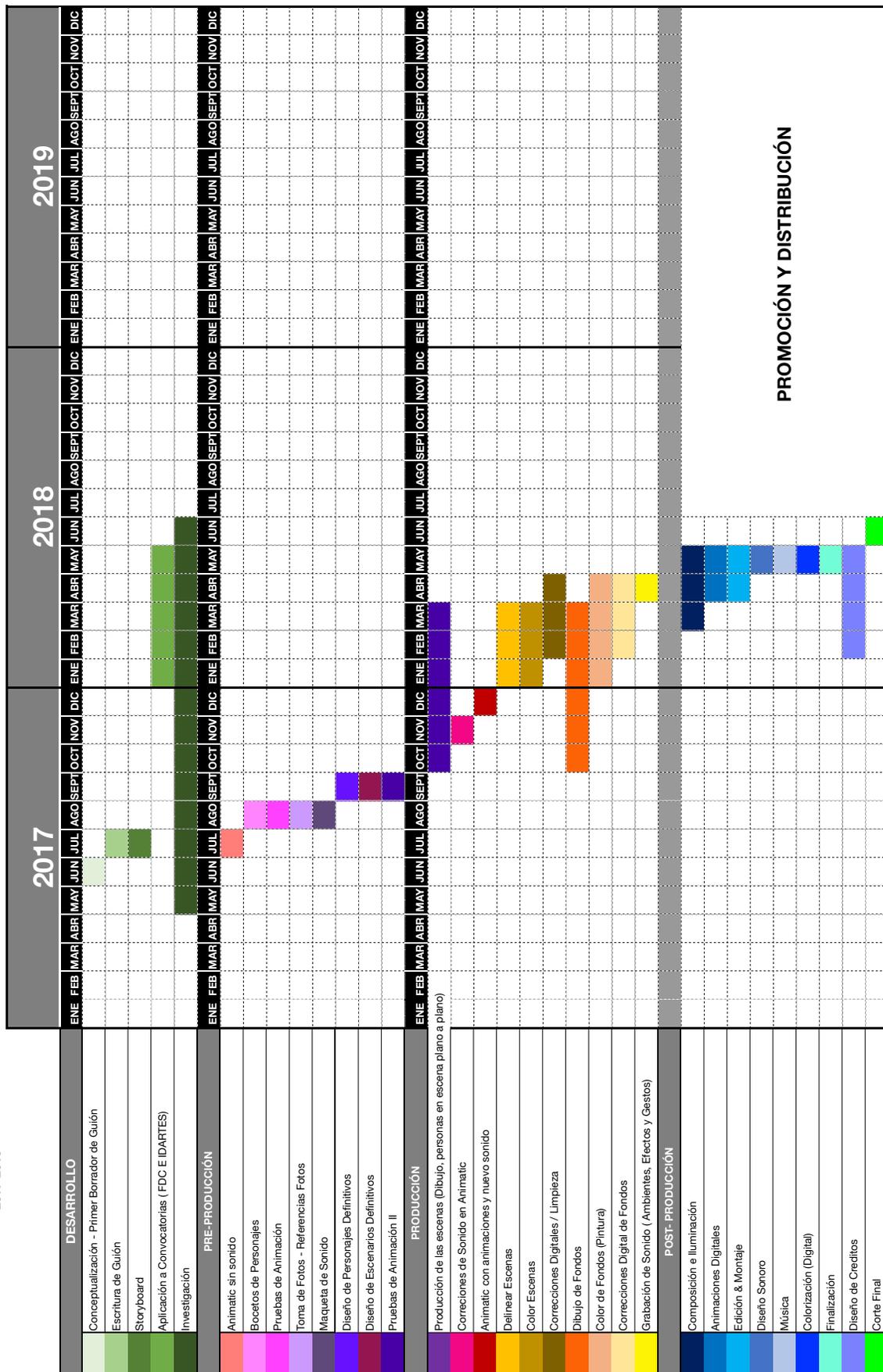
Por otro lado, el cortometraje presenta un tema universal, y la manera en que es exhibido da pie para que un público global lo pueda entender fácilmente. Ya que no cuenta con un diálogo, no existe una barrera idiomática y esto permitirá, en un futuro, que el proyecto se pueda exponer en diferentes ciudades y países. El mensaje que se deja sobre la importancia de la vida es uno de los elementos que genera una respuesta general positiva y que es entendido fácilmente por personas con diferentes orígenes culturales y geográficos. Por esto, se espera poder apelar a las emociones de personas de diferentes nacionalidades, que son partícipes también del caos de sus propias ciudades.

Se puede afirmar, también, que el proyecto pretende una especial afinidad con los bogotanos o residentes en las principales ciudades del país; quienes son partícipes del trajín que se vive en los ambientes urbanos colombianos y de los problemas emocionales que conlleva vivir en un entorno citadino. A través del audiovisual se destacan los paisajes emblemáticos del centro de la capital colombiana durante un atardecer, mezclados con su desorden y congestión, lo cual permite que ese público se sienta identificado con la mezcla de emociones que produce una ciudad como Bogotá.

6.2.2. . Cronograma General por meses

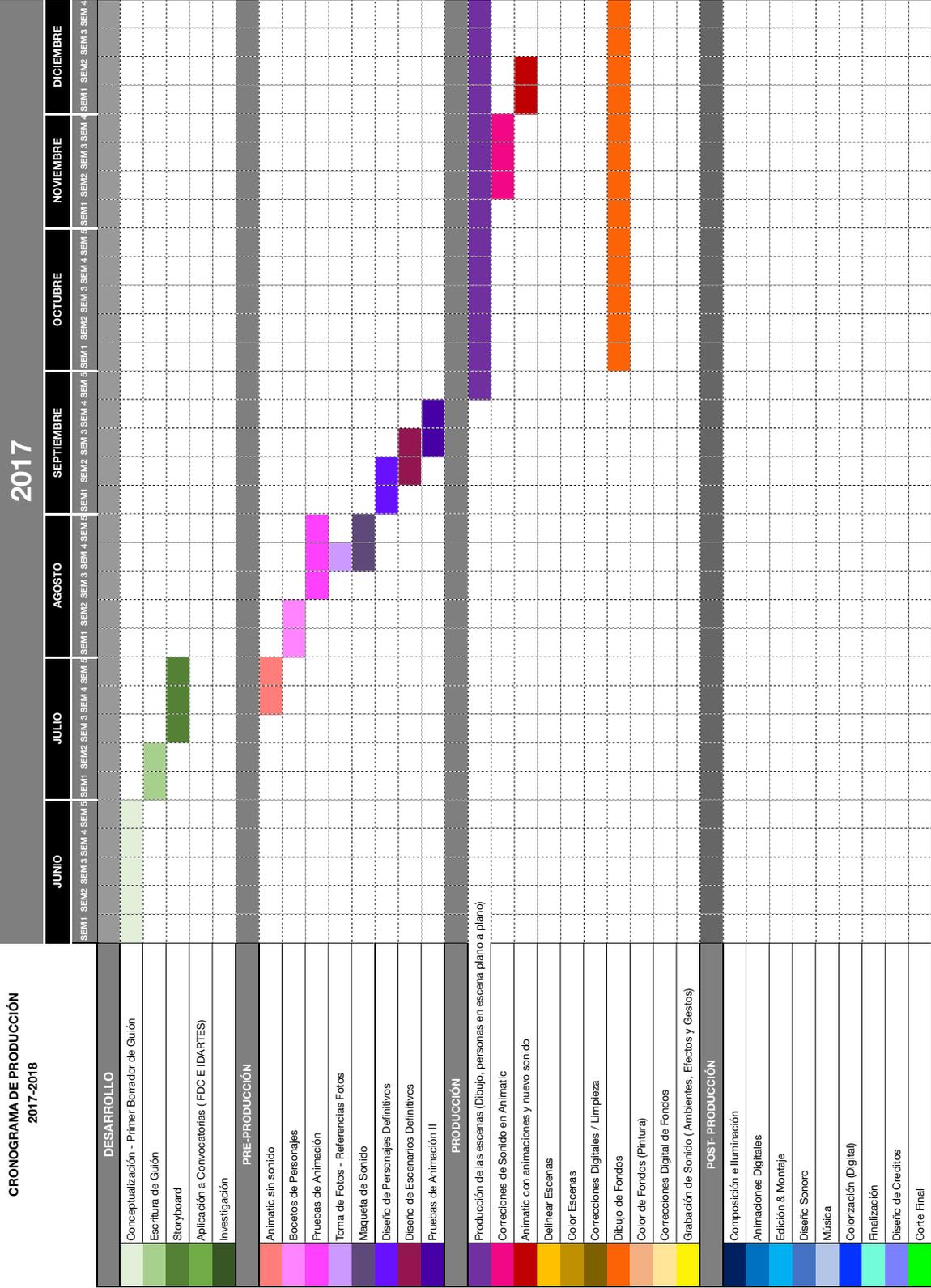
CRONOGRAMA GENERAL

CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN
2017-2019



6.2.3. Cronograma General por semanas

CRONOGRAMA GENERAL



6.2.4. Presupuesto

PRESUPUESTO MODELO ANIMACIÓN

RESUMEN	
DESARROLLO	1,400,000
PREPRODUCCIÓN	3,000,000
PRODUCCIÓN	13,220,575
POSPRODUCCIÓN	8,124,000
PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN	6,510,000
TOTAL	32,254,575

1 dólar= 3,000

COD.	Ítem	Unidad	Cantidad.	Vr. Unitario	Vr. Total en pesos	Total ítem en pesos	Subtotales en pesos	Totales en dólares
1	DESARROLLO						1,400,000	
1.1	GUIÓN							
1.1.4	Honorarios de guionistas	Meses	2	400,000	800,000	800,000		267
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
1.2	PRODUCTORES							
1.2.1	Productor(es) ejecutivo(s)	Meses	2	300,000	600,000	600,000		200
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
2	PREPRODUCCIÓN						3,000,000	1,000
2.1	PRODUCTORES							
2.1.1	Productor(es) ejecutivo(s)	Meses	2	400,000	800,000	800,000		267
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
2.3	DIRECCIÓN Y CABEZAS DE EQUIPO							
2.3.1	Director	Meses	2	400,000	800,000	800,000		267
2.3.6	Sonidista	Meses	2	200,000	400,000	400,000		133
2.3.3	Director de Animación	Meses	2	300,000	600,000	600,000		
2.3.4	Director de Arte	Meses	2	200,000	400,000	400,000		
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
3	PRODUCCIÓN						13,220,575	4,407
3.1	PERSONAL DIRECCIÓN Y ANIMACIÓN							
3.1.1	Director(es)	Meses	5	500,000	2,500,000	2,500,000		833
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
3.2	PERSONAL PRODUCCIÓN							
3.2.1	Productor(es) ejecutivo(s)	Meses	5	500,000	2,500,000	2,500,000		833
	<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>							
3.5	PERSONAL DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA							
						1,500,000		500

3.5.1	Director de fotografía/Composición	Meses	5	300,000	1,500,000	500
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
3.6	PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE				1,500,000	500
3.6.1	Director de arte	Meses	5	300,000	1,500,000	500
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
3.7	PERSONAL DEPARTAMENTO DE SONIDO				1,500,000	500
3.7.1	Sonidista	Meses	5	300,000	1,500,000	500
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
3.8	EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES				1,100,000	367
3.8.2	Alquiler Computadores	Paquete	2	300,000	600,000	200
3.8.3	Alquiler Mesa de Luz	Paquete	2	100,000	200,000	67
3.8.9	Discos duros u otros medios de almacenamiento	Paquete	1	300,000	300,000	100
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
3.9	MATERIALES DE ARTE, ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VESTUARIO				1,190,575	397
3.9.1	Perforadora	Paquete	1	40,000	40,000	13
3.9.2	Resmas	Paquete	1	142,300	142,300	47
3.9.3	Colores y lapices	Paquete	1	417,675	417,675	139
3.9.4	Folders	Paquete	1	137,500	137,500	46
3.9.5	Cintas	Paquete	1	17,900	17,900	6
3.9.6	Papeles (Acuarela/Blocks)	Paquete	1	42,850	42,850	14
3.9.7	Regla	Paquete	1	2,600	2,600	1
3.9.8	Fotocopias	Paquete	1	52,100	52,100	17
3.9.9	Fluido enmascarador	Paquete	1	4,700	4,700	
3.9.10	CLIPS	Paquete	1	2,950	2,950	
3.9.11	Papel Acuarela Nuevo	Paquete	1	130,000	130,000	
3.9.12	Colores Restantes	Paquete	1	200,000	200,000	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
3.10	MATERIALES DE SONIDO				300,000	100
3.10.1	Alquiler paquete de sonido	Paquete	1	300,000	300,000	100
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
3.12	LOGÍSTICA				1,130,000	377
3.12.1	Transporte personas y carga terrestre	Paquete	1	80,000	80,000	27
3.12.6	Alimentación	Meses	3	300,000	900,000	300
3.12.7	Impresión Tesis	Paquete	1	150,000	150,000	
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
4	POSPRODUCCIÓN				8,124,000	2,708
4.1	EDICIÓN				1,000,000	333
4.1.1	Edición o montaje	Meses	2	300,000	600,000	200
4.1.4	Alquiler de equipos de edición	Paquete	2	200,000	400,000	133
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
4.3	FINALIZACIÓN				1,300,000	433
4.3.1	Conformación	Seleccionar	0	-	-	0
4.3.5	Colorización	Paquete	1	500,000	500,000	167
4.3.8	Composición (diseño de títulos y créditos)	Paquete	1	500,000	500,000	167
4.3.9	Coordinador de efectos visuales	Seleccionar	0	-	-	0
4.3.10	Efectos visuales	Seleccionar	1	300,000	300,000	100
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
4.4	DELIVERY (incluye película y tráiler)				500,000	167
4.4.3	Codificación DCP - DCI	Paquete	1	200,000	200,000	67
4.4.4	Master DCP	Paquete	1	300,000	300,000	100

4.4.7	Delivery formatos varios	Seleccionar	0	-	-	0
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
4.5	SONIDO (incluye película y tráiler)					325,000
4.5.1	Montaje/edición de sonido	Paquete	1	300,000	300,000	108
4.5.2	Pilas Doble AA	Paquete	1	25,000	25,000	100
4.5.5	Mezcla final y codificación (sala de Mezcla)	Seleccionar	0	-	-	8
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
4.6	MÚSICA					4,699,000
<i>Derechos música original (composición y producción temas originales y música incidental)</i>						
4.6.1	Estudio de grabación (alquiler, honorarios personal de estudio, otros)	Paquete	1	1,304,000	1,304,000	1,566
4.6.2	Honorarios músicos (intérpretes)	Paquete	1	1,550,000	1,550,000	435
4.6.3	Derechos temas musicales existentes	Días	1	1,200,000	1,200,000	517
4.6.4		Paquete	1	645,000	645,000	400
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
4.7	ALMACENAMIENTO					200,000
4.7.1	Discos Duros	Paquete	1	200,000	200,000	67
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
4.8	LOGÍSTICA					100,000
4.8.1	Transporte terrestre	Paquete	1	100,000	100,000	33
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						

5	PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN					6,510,000
5.1	EXHIBICIÓN					2,170
5.1.1	Fijación o almacenamiento de la película en discos duros	Seleccionar	0	100,000	-	1,167
5.1.4	Servicio de envío digital	Paquete	1	100,000	100,000	0
5.1.7	Clasificación película	Paquete	1	3,400,000	3,400,000	33
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
5.2	PUBLICIDAD Y PAUTA					1,500,000
5.2.4	Publicidad y/o pauta en internet y medios alternativos	Paquete	1	1,000,000	1,000,000	500
5.2.5	Diseño y montaje de página web	Paquete	1	500,000	500,000	333
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
5.3	HONORARIOS					300,000
5.3.1	Diseño y/o creación de campaña de promoción	Paquete	1	300,000	300,000	100
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
5.4	PREMIER					100,000
5.4.1	Gastos logística, bebidas y pasabocas	Paquete	1	100,000	100,000	100
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
5.5	FESTIVALES					1,000,000
5.5.1	Inscripciones a festivales y muestras internacionales y mercados	Paquete	1	1,000,000	1,000,000	333
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
5.6	LOGÍSTICA					110,000
5.6.1	Transporte personas y carga terrestre	Paquete	1	50,000	50,000	37
5.6.5	Transporte de las copias para su exhibición en Colombia, nacionalización y servicios administrativos (SIA)	Paquete	1	60,000	60,000	17
<i>Añada filas encima para agregar nuevos ítems. No olvide verificar la sumatoria en la casilla "Total ítem en pesos".</i>						
6	TOTAL					32,254,575
						10,752

6.2.5. Propuesta de Distribución

Para el desarrollo de la propuesta de distribución se tuvieron en cuentas tres elementos o cualidades claves del proyecto: su duración, su género-técnica, y las características de sus creadoras. Estos componentes afectan el orden y tipo de ventanas de exhibición escogidos. Se establece entonces el siguiente orden:

A. Festivales

B. *Theatrical* o Exhibición en salas

C. Plataformas Digitales

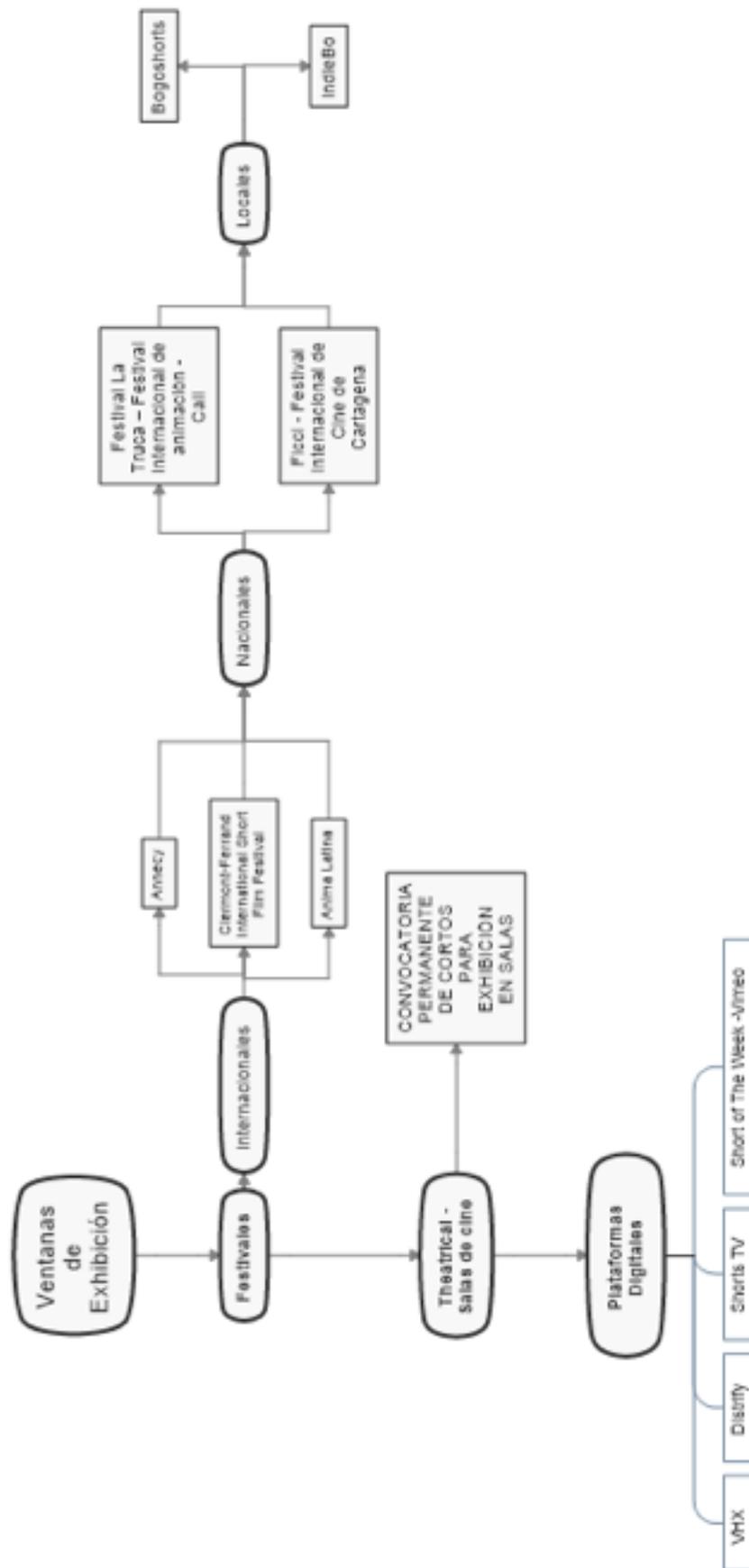
Primero, por ser un proyecto de ficción de duración aproximada de 7 minutos, esto implica un tipo de festivales específicos. A esto se le añade su género dramático (no infantil) y sobre todo su formato de animación tradicional 2D, lo cual nos permite delimitar el tipo de festivales a los que se puede asistir. Se busca principalmente, festivales de cortometrajes con categorías de animación o festivales enfocados totalmente en animación con opciones para proyectos de duración corta. Por otro lado, se debe tener en cuenta el origen geográfico del producto, es decir, buscar un mayor énfasis en festivales que apoyan el mercado de animación latinoamericano y colombiano. También, al hablar de características de las creadoras se hace referencia a que el proyecto tiene como cabezas de departamentos a mujeres, esto permite apuntarle también a un número de festivales que buscan promocionar proyectos realizados por mujeres. Por último, el carácter estudiantil de este proyecto abre puertas a festivales y convocatorias que buscan promocionar proyectos de nuevos creadores y/o de estudiantes. Se mostrará más adelante un mapa desglosado de los posibles festivales y otras ventanas de exhibición.

Después de los festivales, se busca emitir el corto en las salas de cine colombianas a través de la “CONVOCATORIA PERMANENTE DE CORTOS PARA EXHIBICIÓN EN SALAS”, creada por el Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía - CNACC, a través de Proimágenes Colombia. Para esto, una vez este terminado el corto, se debe sacar la Resolución de Obra Nacional, y cumpliendo los requerimientos exigidos, aplicar a la convocatoria que cierra cada 14 del mes.

Una vez terminadas las posibilidades de distribución/exhibición en festivales o salas, se espera aprovechar nuevas plataformas digitales para la exhibición de cortometrajes. Para esto se han escogido tres posibles opciones: VHX/Short Of the Week, Distrify y Shorts TV. El primero hacer parte de la plataforma Vimeo, que es la segunda plataforma de distribución más grande de videos después de YouTube, y que presenta un contenido enfocado más en material de creación artística y para ser vendida de esta manera. VHX es la versión de Vimeo que permite crear un página especial para el proyecto y cobrar o no por la visualización de este, y Shorts Of the Week es una sección especial de Vimeo donde se hace una curaduría de proyectos de duración corta de ficción, documental y animación; la idea con este es aplicar a las diferentes propuestas de promoción que ofrecer Short of The Week y ser impulsados por ellos, ya que es una entidad reconocida para encontrar el mejor contenido de corotmetraje y mediometraje online. Por otro lado, Distrify es una plataforma específica de venta de videos, que permite distribuir contenido y venderlo directamente a usuario, el aspecto más interesante de está opción es la capacidad de segmentación de audiencia para llegar directamente al público objetivo escogido. Finalmente esta Shorts TV, esta plataforma, que le pertenece a Shorts International y AMC Networks International, contiene el catalogo online más grande cortos, es un canal de televisión que distribuye contenido en Europa y Estados Unido pero además tiene un servicio online On-Demand aliado con iTunes y son los encargados de la distribución en cine de los cortometrajas nominados a los Premios de la Academia Estadounidense cada año. Esta entidad permite la presentación de proyectos independientes

que serán aprobados por ellos para después ser distribuidos en su plataforma online. Esta última es una opción de gran relevancia por su tamaño y alcance global.

Además de estas opciones se ha considerado aplicar a la plataforma pública Retina Latina desarrollada por seis entidades cinematográficas de la región, que recoge cortometrajes y largometrajes latinoamericanos para ser exhibidos en su plataforma en línea de manera gratuita a la audiencia, pero ofreciendo un pequeño pago a los productores de los proyectos.



6.2.6. Propuesta de financiación

Para la posible producción de este proyecto se establecieron cuatro posibles métodos de financiación que se sitúan también en momentos específicos del cronograma de producción. Estos son: (1) Convocatorias del estado, (2) Crowdfunding, (3) Inversión Privada y (4) Venta a pantallas.

(1) Convocatorias del estado

Uno de los métodos más recurrentes de financiación de proyectos audiovisuales en Colombia son los fondos o convocatorias del estado. Especialmente para un proyecto independiente y de nicho, esta opción es la principal ayuda para cubrir los gastos de producción. En el caso de SEIS PM, se establecieron dos posibles fuentes de recursos: El Fondo de Desarrollo Cinematográfico y el Instituto Distrital de las Artes de Bogotá.

Para el FDC se escogió la categoría Animación: Realización de Cortometrajes, que entrega montos de 70 millones de pesos COP por proyecto. Por otro lado, en el caso de Idartes se presentó el proyecto a la convocatoria de BECA DE REALIZACIÓN DE CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN, en la que entregan un monto de 40 millones de pesos COP.

Estas dos opciones lograrían abarcar la totalidad del presupuesto planteado para la posible realización del proyecto, sin embargo, la aplicación a estas convocatorias también se planea como un ejercicio de aprendizaje, pues es un proceso que se realiza recurrentemente en la industria audiovisual de nuestro país y que requiere de una práctica.

En mayo de 2018 se aplicó a cada una de las convocatorias y se está a la espera de sus respuestas respectivas. En el Anexo 1 y 2 se encuentran las certificaciones de presentación a estas convocatorias.

El propósito de aplicar a convocatorias teniendo ya un proyecto desarrollado es no solo un ejercicio de aprendizaje como parte de conclusión del proceso de educación de las creadoras sino es una oportunidad de continuar progresando en elementos del cortometraje que se ven limitados por factores económicos. Por ende el dinero que se puede conseguir con estos premios/becas se destinará a factores como realizar una música grabada con instrumentos reales y no en MIDI; se espera continuar el proceso de post-producción haciendo mejoras en elementos formales de la animación e iluminación del corto que implican un gasto en herramientas tecnológicas de plug-ins y demás. También este monto permitiría reconocer el trabajo de cada departamento con un pago específico, lo cual apoyará que el trabajo no se quede como un proyecto de tesis sino un proyecto profesional. También los costos de distribución y promoción del cortometraje podrán ser financiados por este medio.

También, se plantearon otras opciones de financiación que puedan cubrir el costo del cortometraje o complementar a las convocatorias. Esta claro que si se gana una de las convocatorias, las otras opciones no van a ser tan necesarias, pero se plantean como un recurso de financiación secundario.

(2) Crowdfunding

El Crowdfunding es un sistema de recolección o financiación en línea, con el que a través de donaciones y recompensas se consigue el monto necesitado para realizar un proyecto. En este caso se estableció la plataforma IndieGogo, la cual ya tiene una trayectoria en el apoyo de este tipo de proyectos y nos permite llegarles a públicos de otros países donde se pueden conseguir mayor apoyo a la animación. Debido a la cantidad de avances gráficos que se deben presentar al crear un proyecto de Crowdfunding, se espera realizar este proceso una vez este finalizada la tesis y se busca conseguir un aproximado de 5 millones de pesos. Este monto esta destinado a los rubros de promoción y distribución de cortometraje, que cubren el master en DCP, la inscripción en festivales y la posible contratación de un distribuidor. La campaña se realizará en septiembre de 2018, después de tener los resultados de las convocatorias FDC e Idartes, ya que se debe tener en cuenta el resultado de este método de financiación para estructurar un nuevo cronograma de distribución.

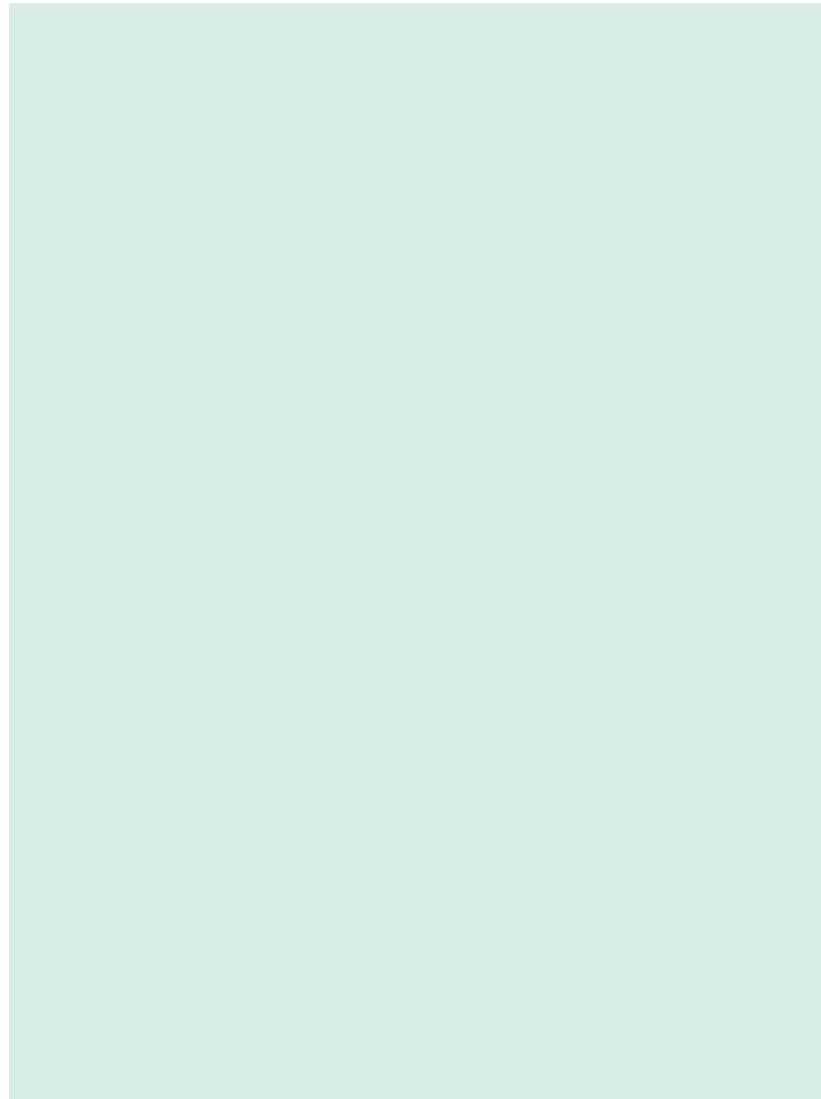
(3) Inversión Privada

Esta metodología se escogió como una alternativa a los anteriores procesos, pero es clave para la financiación. Por medio del acercamiento a empresas o posibles inversionistas se busca vender el *apoyo a la animación y al cine colombiano*. A cambio del apoyo económico de estas personas jurídicas o naturales se les ofrece hacer parte de los créditos del cortometraje y/o la realización de un logo animado para su empresa.

(4) Venta a Pantalla

La posible venta de esta pieza audiovisual es un elemento más incierto debido al formato, duración y género escogido, sin embargo, se establece como principal meta vender el cortometraje dentro de la “CONVOCATORIA PERMANENTE DE CORTOS PARA EXHIBICIÓN EN SALAS”, creada por el Consejo Nacional de las Artes y la Cultura en Cinematografía - CNACC, a través de Proimágenes Colombia. Al ser escogidos en esta convocatoria sería posible entrar a negociar con los distribuidores de cine en Colombia para vender el corto y que se exhibido en el comienzo de las películas.

Método	Monto estimado	Estado
Convocatorias	Entre 30 millones y 50 millones de pesos COP	Aplicado. En espera de revisión
Crowdfunding	5 millones de pesos COP	Por Iniciar
Inversión Privada	5 millones de pesos COP	En proceso.
Venta a salas	15 millones de pesos COP	Por iniciar. A la espera de finalización del corto.



6.3

Propuesta de Animación

6.3. Propuesta de Animación

6.3.1. Concepto.

Las consideraciones técnicas de producción de animación para el cortometraje comienzan por definir el trabajo a 12 frames por segundo, realizada a mano sobre papel apoyándose con una regla de tres huecos. La animación se realiza en lápiz y se escanea para realizar una prueba de línea, tras la que se ajustan poses y decisiones iniciales de timing. Posterior a la corrección se colorea en papel y se vuelve a escanear. Algunas acciones se reforzarán con asistencia del computador, en donde se realizará la composición final con los fondos y finalización estética.

Para muchas de las acciones se toman referencias de películas y cortometrajes, teniendo en cuenta los movimientos que demanda Rodrigo y los demás personajes, analizando referencias de movimientos como la caída del cuerpo, ciclos de corrida de los niños, movimiento de gatos y bailes en pareja.

Como referencia para la caída se utiliza una recopilación encontrada en Vimeo, sobre caídas épicas en películas, *Gravity: A falling montage* de Plot Point Productions Y como parte del proceso se propone realizar una serie de rotoscopias que servirán para entender el movimiento y la velocidad de acuerdo al FPS.

En determinadas situaciones como los ciclos de corrida del gato y del tigre se utiliza la ayuda de rotoscopia para desarrollar correctamente el movimiento.

6.3.2. Timing

El número de dibujos usados en cada movimiento determina la cantidad de tiempo que la acción tomará en la pantalla. (...) Pero las personalidades que se desarrollan son definidas más por sus movimientos que por su apariencia, y la velocidad variable de estos movimientos determina si el personaje está letárgico, emocionado, nervioso o relajado. (Thomas, Johnston, 1981, p.65)

Rodrigo es un personaje abrumado, deprimido de su monótona vida y temeroso por la decisión de morir, sus movimientos son lentos, y tranquilos, la ansiedad que tiene es reprimada y su depresión se representa en movimientos adormecidos y pausados. Por la forma en que se mueve, se puede percibir la personalidad de este hombre que a escasos segundos de comenzar el cortometraje toma la decisión de suicidarse.

Unos segundos detenido frente a su ventana, lanza su brazo para abrirla, la mirada pasa de la ciudad al cielo, sus manos se posan con lentitud sobre el marco y sus pies se despegan del suelo, su cuerpo queda por completo sobre la ventana y suspira con resignación, ha llegado la hora. *Plano general* de su diminuto cuerpo en lo alto del edificio, *plano medio* de Rodrigo respirando aceleradamente, *primer plano* de su mano apretando el marco de la ventana, *primer plano* de su rostro dejándose caer. Es una secuencia larga y lenta, que apoyada por su valores de planos, propone generar tensión y ansiedad; una secuencia que responde a la pregunta de: ¿Quién es este hombre?, por la forma en que respira y la decisión de mostrar cómo diferentes partes de su cuerpo por separado se mueven en pro de acomodarse para el suicidio. Abrir el plano con el propósito de obtener una perspectiva diferente de la situación que perfectamente podría también ser una subjetiva de algún transeúnte del lugar; para luego cerrar cada vez más los planos hasta llegar a su rostro, que ya sin duda alguna, toma la decisión de acabar con su vida.

El tiempo que toma cada escena, va acorde a las edades de los personajes y acciones dentro de la historia. En el caso de los ancianos: La viejita es un poco más rápida que su esposo, la forma en que se mueve, habla y gesticula, la hacen parecer una persona voluntariosa y hasta obstinada. Por el contrario, el viejito, por medio de movimientos lentos y cuidadosos, demuestra una personalidad noble y paciente, también representada por la decisión de retirar el audífono de su oreja en lugar de dar paso a una pelea con la anciana, demuestra un aspecto del personaje que no se expone explícitamente: el amor que tiene el anciano por la viejita, la forma en que ya sabe cómo lidiar con los regaños de su esposa.

Al momento de llegar a los niños, se llega a la toma de dos decisiones: teniendo en cuenta que los niños están jugando, los cambios de planos deben ser rápidos y para mantener el dinamismo de la escena, los movimientos también deben ser rápidos. La duración de 1 a 2 segundos, da espacio para crear una secuencia de cortes directos, que ayudan a esbozar a los niños como un par de gemelos activos y juguetones.

La mujer embarazada tiene movimientos más pausados, por el estado en el que se encuentra, pero aun así la acción demanda de rapidez por la acción que demuestra, el vómito requiere de cierta rapidez de reacción. Ya transformada en un personaje femenino genérico dentro de la dimensión mágica, su cuerpo representa el ciclo de la vida como un círculo que inicia y continúa girando. Para volver a posarse sobre el sofá que la soporta en uno de los estados más bellos de la vida humana, momento que demanda de más calma y por lo tanto más tiempo.

Ana, es una mujer calmada y alegre, sus movimientos son más rápidos al comienzo de la escena, que bajan su velocidad cuando ve a Rodrigo en su apartamento. Se acerca hacia el exterior de la ventana muy despacio, suelta el bolso que apoya en su hombro y se detiene. Rodrigo y ella bailan, dando vueltas y cerrando la secuencia con un beso. Un baile rápido y con bastantes cambios de posición, un estado de felicidad que se detiene cuando Ana vuelve a su cuerpo. Ro-

drigo vuelve a movimientos lentos que enfatizan la emoción del último momento de su vida y de la historia exagerando dramáticamente momentos, como la de las lágrimas que escapan de sus ojos.

6.3.3. Puesta En Escena

Tomar la decisión de qué planimetría utilizar, qué encuadrar, cómo encuadrarlo, a qué distancia, qué movimiento; encontrar la forma de hacer al personaje creíble dentro del universo y agradable a la vista. Hacer claro el movimiento y su intención. Los ancianos que pelean, a pesar de la ausencia de diálogos, las muecas y gesticulaciones de la viejita deben dar al público la noción de queja y molestia.

Rodrigo tiene diferentes gestos y movimientos que dan a entender su estado de ánimo y la intención de la escena para el corto. Antes de lanzarse, suspira y respira aceleradamente. Cuando se detiene en el aire, mira a todo lado en busca de una respuesta a este suceso mágico. Un par de sonrisas mientras que cae y cambia de parecer acerca de la irremediable situación en la que se encuentra. Los niños deben interactuar el uno con el otro y con su gato, para dar una sensación de mayor realismo a la escena, no un realismo estético, sino de las acciones.

Detalles como dejar caer el bolso al suelo mientras Ana camina en dirección a Rodrigo, son acciones que dan a entender la importancia de la situación y brindan una idea de la reacción del personaje frente a tal suceso, Ana está atónita al ver a Rodrigo en su apartamento.

6.3.4. Posing

Con ayuda de líneas de acción se lograrán movimientos complejos que demandan de una referencia, pero por la dificultad de la acción, se hacen difíciles de encontrar. Rodrigo demuestra

con su cuerpo y sus acciones como una persona introvertida y tímida. Estando en una situación mágica, Rodrigo cambia de una postura horizontal a una en vertical. Las poses son sutiles y no muy exageradas.



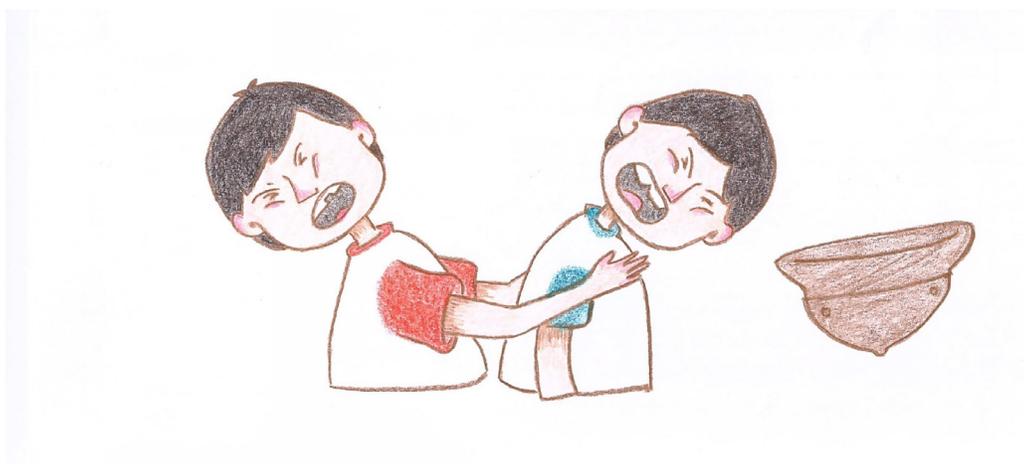
Escena 11 Plano 1 : Frame 1 – Frame 32

6.3.5. Expresiones

Cada personaje tiene una carta de expresiones que brinda una guía respecto a las reacciones de cada personaje. Cada uno de los personajes tiene un espectro de emociones. Rodrigo abarca reacciones de alegría, tristeza, pesar, sorpresa y ansiedad. El anciano, tiene expresiones neutrales, por lo que es un personaje que llegamos a conocer más por su forma de moverse y de actuar que por sus expresiones. La viejita abarca expresiones de seriedad y mal genio. Los niños siempre tienen expresiones tiernas que dentro del marco, en que son niños, son más exageradas. La embarazada comienza la escena estando feliz y tranquila y sus expresiones cambian a estar, indispuesta por el vómito y cansada. Ana, llega al apartamento con expresión de tranquilidad pero su expresión es llevada a la angustia hasta cuando ve a Rodrigo caer por el exterior del edificio.



Escena 17 Plano 5



Escena 15 Plano 8



Escena 12 - Plano 2

6.3.6. Estilo

El estilo de la animación es un poco errático, por la línea y la vibración de los colores y por los movimientos. En general, los movimientos de personaje son lentos y completos en cada plano. Los movimientos no son del todo exagerados, ya que no estamos haciendo cartoons, por lo tanto las acciones emulan la realidad.

6.3.7. Acting

El acting es el producto de continuos intentos de expresiones frente al espejo, de referencias en actores y grabación de movimientos, analizando para encontrar la forma más acertada de dar vida a los personajes. Se utiliza la anticipación a los movimientos y variaciones de velocidad,

para mayor naturalidad o para acentuar intenciones dramáticas y narrativas.



Escena 17 Plano 2 : Frame 23 – Frame 24

6.3.8. Recursos

Como se mencionó anteriormente, se usó como referencia para la caída una recopilación encontrada en Vimeo, sobre caídas épicas en películas llamada Gravity: A falling montage de Plot Point Productions (2013) Como parte del proceso se propone la realización de una serie de rotoscopías que sirven para entender el movimiento y la velocidad de acuerdo al FPS.

En determinadas situaciones como los ciclos de corrida del gato y del tigre se utiliza la ayuda de rotoscopia para desarrollar correctamente el movimiento. Sobre la base de las figuras, posteriormente se refinan los dibujos para separarse de la referencia y aproximarse al diseño propuesto para el corto.



Imagen 3. Rotoscopia cuerpo humano. Dancers in slow motion (2016) de Jordan Matter



Imagen 4. Rotoscopia tigre. Tiger Run Cycle (2014) de Animated Being

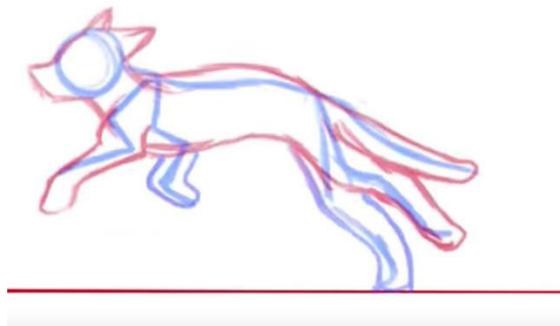


Imagen 5. Rotoscopia gato lateral. Cat running animation WIP (2012) de Maybe TwoMoro





6.4

Propuesta de Fotografía

6.4. Propuesta De Dirección De Fotografía

6.4.1. Concepto

A partir de la Propuesta de Fotografía se propone enfatizar en los conceptos de *naturalidad*, *ciudad* y *emocionalidad*. Desde la fotografía, se busca generar mayor impacto para manejar ideas a través del arco de transformación del protagonista, la influencia de las diferentes situaciones en su estado emocional, el contexto de espacio y la experimentación en técnica que viene desde la animación a lápiz del cortometraje. Se proponen referencias naturalistas, la temperatura de color cálida corresponde a los planos de Bogotá y de las situaciones de los pisos del edificio. El movimiento de cámara acompaña la intención del protagonista.

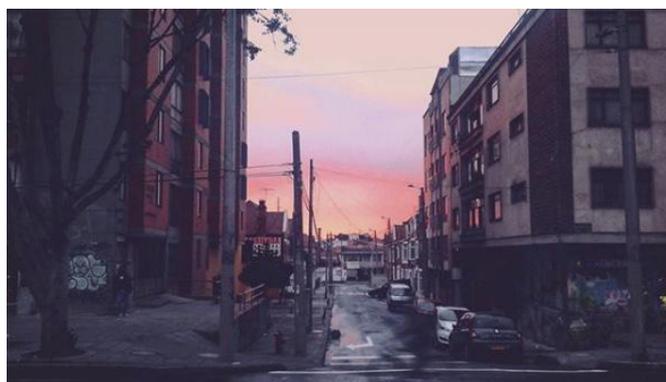
6.4.2 Iluminación

Sets – Exteriores

Bogotá

La ciudad de Bogotá a las 6 de la tarde tiene un color particular, siendo que la propuesta artística se liga a la realidad de la ciudad, desde la iluminación se apoyarán los colores característicos de la ciudad a la hora indicada. Se busca recrear la iluminación natural del lugar, cómo afecta los materiales de los edificios y cómo se comporta el cielo de acuerdo a estos colores.





Guerrero, N. (2016 - 2018) Referencias fotográficas Bogotá.

La iluminación propone generar una sensación de calidez y de un lugar acogedor, como vemos en las fotografía de referencia, el sol a esa hora está un poco más saturado que en cualquier otra hora del día. Los edificios reciben su luz y se pintan de los tonos cálidos. A pesar de que la fuente de luz es de tonos cálidos, el cielo siempre oscila entre tonos azules y violetas; lo cual también afecta un poco al contraste con el que la ciudad lo recibe. Por lo tanto estamos hablan-

do de una *iluminación naturalista y high key*. Como las situaciones varían y la ciudad pierde un poco de importancia hacia mediados del cortometraje, también su iluminación se hace menos presente, ya que cambiamos de lugar y de estética.

Dimensión Mágica

Teniendo en cuenta que la dimensión mágica es una propuesta artística diferente a la que se viene manejando en las escenas iniciales de la historia, la iluminación en este caso es un factor más secundario, ya que es un ambiente creado a partir de líneas sobre textura de tonos claros, a pesar de esto, la iluminación en estos fragmentos se toma desde el concepto de claros y oscuros. Las situaciones localizadas en la dimensión mágica traen consigo mucha luz, además siendo formas y figuras planas, no se generan sombras. Pero aún así, si hay una dinámica de objetos en cercanía con una iluminación más oscura y objetos en lejanía de iluminación más clara.



Huang, et al., (2015) AMA Animation Short Film

Sets Interiores

Apartamento Rodrigo

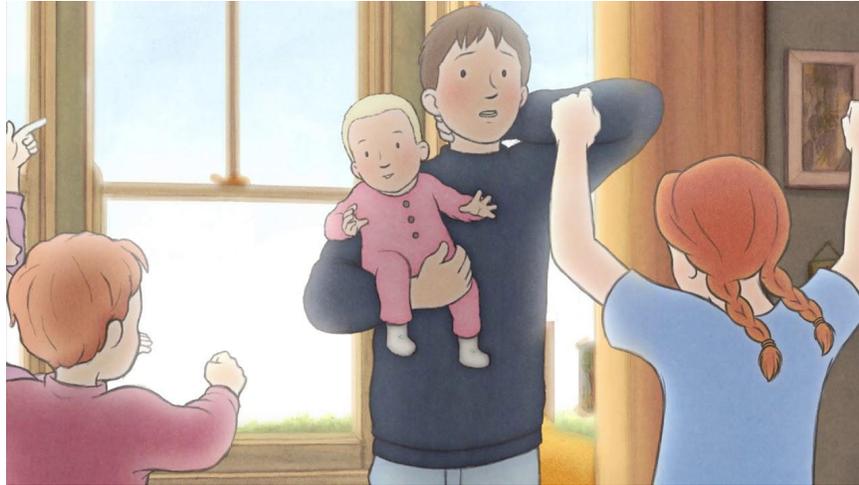
En el caso del apartamento de Rodrigo, la iluminación a manejar es *low key* y *hard light*, dando la posibilidad de pronunciar las sombras y manejar mejor la diferencia de temperaturas de color que brinda el escenario.



Ferrerira, I. (2012) Arrugas. Referentes para *hard light* y *low key*.

Apartamento Ancianos, Niños, Embarazada Y Ana

En el caso de los apartamentos de los vecinos, la iluminación será más balanceada, manejando *high key* y *soft light*, se manejará una temperatura de color cálida pero no como la manejada al exterior en la ciudad. Teniendo en cuenta que el sol está en uno de los costados, de igual forma estará la percepción de la entrada de luz, por el costado derecho.



Harrison, J. Shaw, R. (2016) We're going on a Bear Hunt



Mainwood, R. (2016) Ethel and Ernst

6.4.3. Personajes

Ana Y Rodrigo

Teniendo en cuenta que Rodrigo y Ana, son los dos personajes que tienen más movimientos y fuerza en el cortometraje, se busca proporcionar a estos dos personajes una sombra dura, para

dar a entender la noción de tridimensionalidad, y apoyar el contexto en el que estamos por hora y lugar. Esta sombra será realizada en el proceso de post producción.



Corcia, et al., (2012), One Day

Ancianos, Niños Y Embarazada

La iluminación en éstas escenas para los personajes es muy sutil, no serán sombras muy fuertes, serán sombras que apoyarán la tridimensionalidad pero también el concepto de high key de estas escenas. Siendo una luz equilibrada y clara.

6.4.4. Movimientos De Cámara

Los movimientos de cámara utilizados principalmente son: travelling out, travelling in, zoom in y travelling hacia arriba. Los movimientos suaves realizados por medio del zoom in, son principalmente en planos que, dependiendo la intención, demandan un leve movimiento. Por ejemplo, en el primer plano general en la habitación de Rodrigo no se usa un movimiento muy abrupto, y el zoom in genera la intención de bienvenida en el espacio. El zoom marca entrada e inicio del personaje, el primer plano del cortometraje en el que aparece Rodrigo, es apoyado por Zoom in, y el último en que aparece es un zoom out, como símbolo de “dejar ir”, despidiendo al personaje.

El travelling hacia arriba es utilizado en el plano en que se presenta el edificio de Rodrigo, introduciéndolo como un edificio alto y de ladrillo, dándole tiempo para contextualizar a los espectadores del lugar en el que se encuentran.

El uso de la cámara en mano se implementará principalmente en ocasiones en que Rodrigo cambia abruptamente de espacio. Como las caídas y los momentos de picos emocionales como el apartamento de Ana.

6.4.5. Planimetría

Se utilizarán planos generales para contexto en cada una de las situaciones, luego serán apoyados por planos medios para darle más claridad a la narrativa. En su mayoría los planos de personajes están dibujados a nivel. Pero en la ciudad se manejan más contrapicados para demostrar la grandeza de la ciudad con relación a los personajes.

En la última escena, es decir, cuando llega al apartamento de Ana, los planos pasan a ser un poco más cerrados y dinámicos, ya que como los personajes bailan, los movimientos de cámara son más rápidos. Los encuadres para Rodrigo pasan de ser abiertos hasta llegar al plano detalle, de su rostro derramando una lágrima al último momento de su vida.

6.4.6. Temperatura De Color

Sets

Centro De Bogotá

Las tonalidades de color son llevadas en la ciudad, hacia una temperatura de color cálida, en donde predominan colores como el amarillo y el naranja. Por lo cual el cielo recibe colores violetas o azules que sirven de complemento visual para los cálidos de la ciudad.



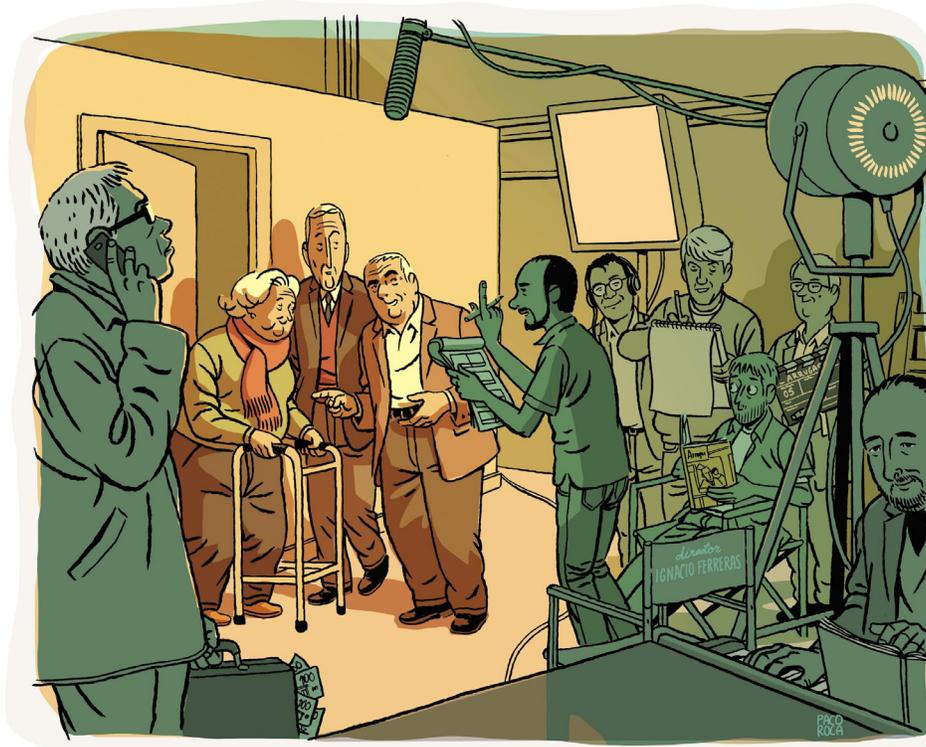
Ethel and Ernst (2016) Dir. Roger Mainwood

Apartamento Rodrigo

El apartamento de Rodrigo tendrá tonos grises y cafés, su temperatura de color en el interior será fría y la entrada de luz del sol será una fuente de luz cálida.



Chang, K. (2017) Day after Day.



Roca, P. (2007) Comic de arrugas.
Referencia para contraste entre los dos terminos de temperatura de color.

Apartamento Ancianos, Niños Y Embarazada

En los apartamentos de los personajes de los pisos, se pretende evocar calidez y que se sientan lugares acogedores, por lo tanto desde la paleta de color de escenarios y personajes, se proponen colores vivos y objetos determinados, que serán apoyados por una temperatura neutra yendo hacia los cálidos, para diferenciar los espacios con respecto al apartamento de Rodrigo.



Ferreras, I. (2012) Arrugas.

6.4.8. Personajes

Rodrigo

Rodrigo tiene un cambio en su temperatura de color a lo largo del corto. Su color comienza siendo desaturado como la emoción que lo domina, y para el final del cortometraje, su temperatura de color debe ser un poco más cálida, acorde al lugar al que se encuentra, la ciudad.

Ancianos, Niños Y Embarazada

La temperatura de color de los personajes secundarios es una temperatura cálida, incrementada también por sus colores de vestuario, de cabello y de piel. Tonos naranjas, amarillos y rojos.

Ana

Ana siempre estará en el espectro de tonos cálidos, desde el inicio hasta el final de cortometraje. Como representación de su personaje: una mujer afable, gentil y dulce.

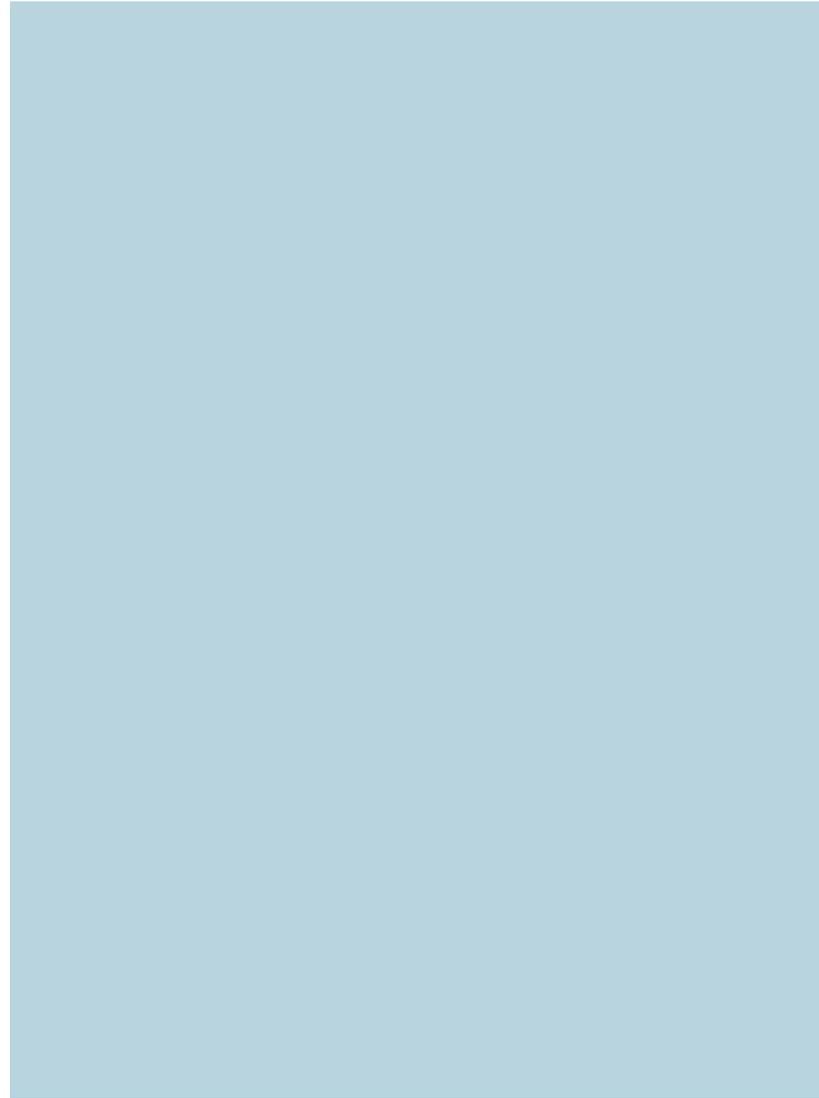


Booth, T. (2017) Ilustración digital.

6. 4. 9. Aspectos Técnicos

Para una mejor calidad de imagen la resolución utilizada, que se ajusta en composición del software After Effects, corresponde a $1920 p \times 1080 p$ con un aspect ratio de 16:9.

Con una profundidad de campo menor para los planos cerrados y en el caso de los planos abiertos para aprovechar la realización del arte, dándole una mayor profundidad de campo. Estas configuraciones se dan a partir de la cámara ubicada en la composición de After Effects, que predeterminedamente viene con el ajuste de lente de 50 mm. Para posteriormente definir la configuración de distancia focal, distancia de enfoque y valores de apertura.



6.5

Propuesta de Arte

6. 5. Propuesta De Arte

6.5.1. Concepto

La estética del corto se guiará por diferentes estilos, de acuerdo al desarrollo de los personajes y la historia. SEISPM, tendrá lugar en dos tipos de lugares, como ya se ha indicado anteriormente, la ciudad de Bogotá y una dimensión mágica o fantástica. En la ciudad, se toman referencias de lugares reales de Bogotá y se transforman a beneficio del desarrollo de la historia. Se toman diferentes artistas y productos audiovisuales como referencia. En los fragmentos de la dimensión mágica, esta estética está dada gracias a líneas de colores y texturas que varían sus posiciones dando dinamismo a los personajes en escena.

Los personajes tendrán una línea continua y cerrada, con tonos de colores variables dependiendo del personaje. Los colores de cada personaje tendrán significado en cuanto a luminosidad de acuerdo a quién es y qué función cumple dentro del cortometraje. Con el diseño de personajes se busca la representación de figuras no estrictamente ligadas a la realidad del cuerpo humano, sino a una abstracción un poco más infantil y tierna.

Desde la propuesta de Dirección de Arte, se propone comunicar a través del uso de texturas y líneas orgánicas, las emociones que representan las situaciones del cortometraje, apoyándose en el recurso de identidad hacia la ciudad de Bogotá y los personajes.

6.5.2. Sets

Exteriores

Por medio de la secuencia inicial se busca generar reconocimiento de la ciudad en la que como realizadoras vivimos. No se abarca por completo la ciudad, se cierra el cortometraje al centro de Bogotá, zonas que al ser registradas en fotografía o video evidencian un color determinado, una textura, un ambiente, unos sonidos y unas personas que las hacen únicas.

Como parte del proceso de investigación se realizaron diferentes salidas con el propósito de registrar el centro de la ciudad y encontrar los lugares que darán vida al cortometraje y apoyarán la historia de Rodrigo.

Dado la hora elegida, también es importante reconocer la influencia de la luz en los diferentes momentos del día en un mismo sitio, así mismo los recursos que se ven con frecuencia en estos lugares y los objetos que dan vida a Bogotá.



Guerrero, N. (2017) Bogotá Carrera 7ma con Calle 13.



Guerrero, N. (2017) 19 con Carrera 7ma.

El detalle de los fondos al comienzo propone ser fiel a la realidad, hasta el punto en el que se ven modificados para el beneficio de la historia, por ejemplo, con la creación del edificio en el que Rodrigo vive, el cual es un edificio especialmente creado para la narrativa, que según fotografías tomadas y recorridos por el centro, determina fachadas de ladrillo, y ventanas de colores como el café y el verde.

Al momento de realización de los escenarios se consideran las referencias de artistas de fondos de cortometrajes animados como Mateusz Urbanowicz, que a través de sus obras plasma las ciudades del mundo, utilizando la técnica de lápiz, acuarela, rapidografo y en ocasiones lápices de colores. Posteriormente son pintados con acuarela y montados en digital para iluminar y finalizar.



Tokio at night #01 (2017) Mateusz Urbanowicz

Además, dentro de la búsqueda de más referencias para la creación de la ciudad de Bogotá en producciones animadas, se encuentran el cortometraje animado *En Agosto* (2008) dirigido por Andrés Barrientos y Carlos Andrés Reyes, que explora la ciudad con el uso de la acuarela; y la película *Ethel and Ernst* (2016) de Roger Mainwood.



En agosto (2008) Andrés Barrientos y Carlos Andrés Reyes



Ethel and Ernst (2016) Dir. Roger Mainwood.

Se hará énfasis en objetos importantes de la ciudad como postes de energía, cables y palomas columpiándose en ellos en horas de la tarde. Así mismo, edificaciones que dan la sensación de reconocimiento y son de suma importancia en la representación de la ciudad, como las iglesias y los transmilenios que se verán en diferentes momentos de corto.

La transformación de los espacios desde la ciudad hasta la dimensión mágica, será gradual y significativa. La dimensión mágica será minimalista y guiada por colores sólidos y texturas, que acompañarán a los personajes en escena. Como referencias se tienen en cuenta el fashion film para Chanel realizado por la artista Shishi Yamazki, hecho en acuarela y marcadores de colores. Y el cortometraje Invisible Barriers del artista Mustashrik Mahbub, que funciona como referencia de dinamismo, velocidad y movimiento de texturas que apoyan las acciones de un personaje.



Chanel's Gabrielle (2017) Dir. Shishi Yamazki



Invisible Barrier – Girl Effect (2016) Dir. Mustashrik Mahbub

La creación es un término importante en el cortometraje tanto visual como narrativamente. Durante las escenas mágicas, se busca enfatizar de igual forma este concepto, como referencia principal para la creación del safari en la escena de los niños, está la película *The Prophet* (2014) de Varios Directores. La creación de un escenario a partir de texturas de acuarela.



The prophet. (2014) Allers, R et al,

Interiores

El proceso de creación de interiores, es decir, los apartamentos de los vecinos es un proceso también de conocimiento del personaje y su espacio. Cada uno de los personajes tendrá elementos que lo diferenciarán de los otros, asimismo los colores que se utiliza en el lugar. Se consideran referencias de Mateusz Urbanowicz en cuanto a diseño de objetos y colores. De otros cortometrajes, se toman referencia de espacio y distribución, como el cortometraje estudiantil Memo (Bequer, et al., 2017), de varios artistas.

Los espacios se diseñan con el propósito de proporcionar la información acerca del personaje, que la historia por sí sola no representa. El uso de muchos cuadros en el apartamento de los viejitos, como significado de muchos recuerdos que enmarcar. La idea de mantas en el apartamento de la embarazada, como símbolo de un lugar acogedor y cálido. En el apartamento de los niños, el uso de juguetes y colores vivos como el amarillo y el rojo. Y en el caso de Ana y Rodrigo, se profundiza más en la creación del personaje a través de los objetos. Ana es una persona tierna y encantadora, los colores de su apartamento serán cálidos, un lugar con muchas plantas y de cuadros y bibliotecas. Y Rodrigo es un intelectual, que vive solo y valora el conocimiento, como literato de profesión que no ejerce, posee muchos libros en su apartamento.



Mateusz Urbanowicz del comic “Yuragi”.



Memo (2017) Bequer, et al.



Mateusz Urbanowicz



Ethel and Ernst (2016) Dir. Roger Mainwood.

6.5.3 Objetos Improtantes

Desde la ciudad, los objetos que cobran mayor importancia son las iglesias, los edificios de ladrillo y en el caso de centrarnos más en el contexto íntimo de los personajes: en el caso de Rodrigo, *el reloj* es un factor fundamental narrativa y visualmente, desde el concepto que el nombre que recibe el cortometraje es la hora en que se da la historia, hasta su relación con el término fotográfico de la hora mágica.

6.5.4. Personajes

En orden de aparición en el cortometraje.

Rodrigo Moreno

Es un hombre de 36 años de Bogotá, de características físicas promedio en la población bogotana, de tez blanca, cabello despelucado, delgado y de estatura promedio. Su personalidad es introvertida, tiene pocos amigos y no lleva contacto muy seguido con su familia. Sus hábitos son leer, escribir y cocinar. Trabaja como domiciliario, ya que le permite tener ingresos y tener tiempo libre para hacer lo que realmente le apasiona, escribir novelas. Estudió literatura, pero después de desastrosos trabajos editoriales, no vuelve a este mundo. Acaba de terminar la novela que lleva escribiendo durante 3 años. Siempre ha estado enamorado de su vecina del segundo piso, Ana, pero nunca ha sido capaz de decir una palabra al respecto. Es muy apreciado por sus vecinos, lo reconocen como “el chico callado del último piso”. Tiene la nariz prominente y anda con constantes ojeras, tiene un estilo de vestir muy sobrio y básico, que consta de colores grises, blancos, negros y en ocasiones jeans. No tiene mascotas porque siente que no tendría el tiempo para cuidarlas.

Las características físicas de Rodrigo, buscan una intención de describirlo como una persona reservada y callada, pero a su vez, sensible y noble. Con el diseño de personajes, se busca una estética orgánica y sencilla, que tenga un poco de estilo infantil e inocente. Se toma como referencia el diseño de personaje de la película *Ethel and Ernst* (2016).



Ethel and Ernst (2016) Dir. Roger Mainwood

De esta referencia, se rescatan las formas de la nariz, como formas imperfectas que hacen que los personajes sean más naturales. La aplicación de color rojo o rosado en zonas como las orejas y la nariz y siendo que nuestra técnica a utilizar son los lápices de colores, la textura y el movimiento de la línea de los personajes de esta película es orgánica y con bastante vibración, un factor a lograr en SEISPM.



Oripeaux (2014) Dir. Sonia Gerbeaud et Mathias de Panafieu
*De esta referencia se toman las aplicaciones
rojas sobre orejas, nariz, manos y articulaciones.*



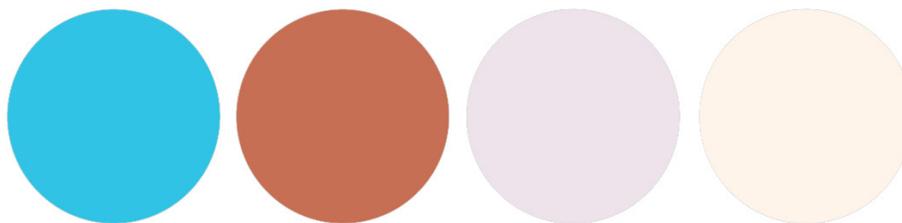
Further (2017) Dir. Kai Chang
*La línea de estas personas es similar en el grosor que
se desea lograr para los personajes de este cortometraje.*



Cargo Cult (2015) Dir. Bastien Dubois

De esta referencia se considera el movimiento de la línea y su naturalidad, como línea análoga y no digital.

Paleta De Color - Rodrigo



Color de Línea - Sienna Brown

Ancianos

Una pareja de ancianos que vive en un luminoso y colorido apartamento, de sillón antiguo, un televisor gordo y viejo y muchos cuadros a su alrededor guardando recuerdos. Todas las tardes esta típica pareja de ancianos busca compartir un café exactamente a las seis de la tarde, cuando fuera de su apartamento suenan las campanas de la iglesia y el sol entra a su sala. *El hombre*, alto y muy delgado, suele vestir con sacos de colores oscuros y pantalones muy coloridos, siempre lleva una boina y sin sus audífonos no escucha casi nada. *La mujer*, de contextura gruesa, cabello

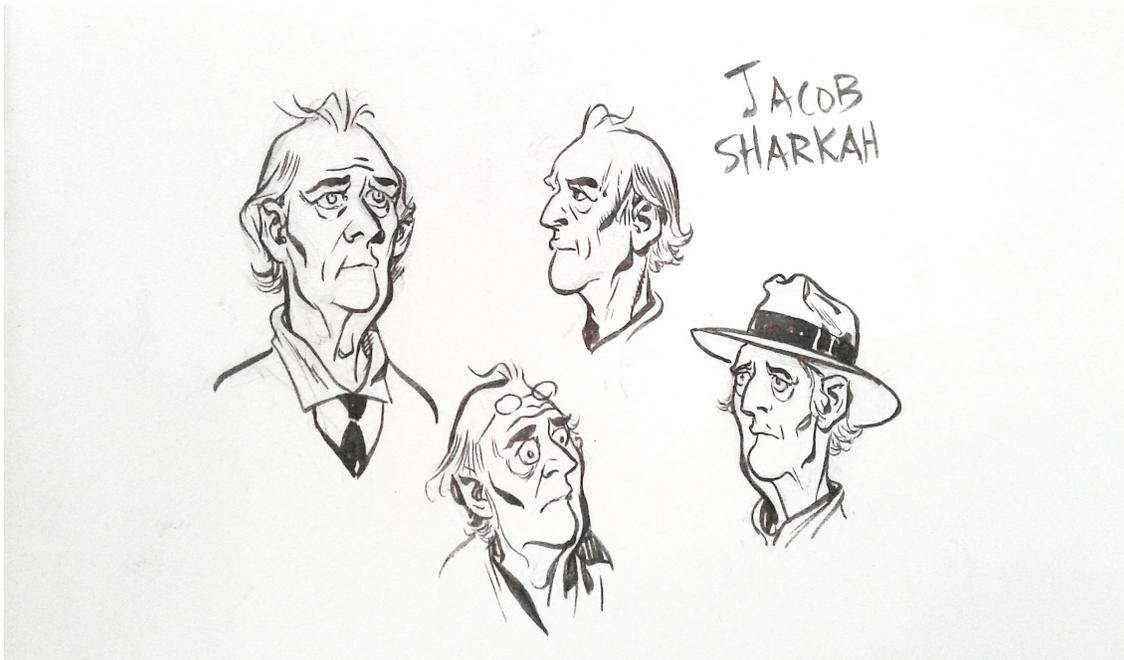
corto y gafas redondas, cansada de caminar toda su vida, pasa sus días viendo la televisión. Reniega cada que tiene oportunidad con su esposo, por cosas tan banales como que se mueva tanto al traer el café o que se le haya quedado el azúcar en la cocina, a lo cual su esposo siempre responde de la misma manera, retirando sus audífonos de los oídos y evitando escuchar la cantaleta de su mujer.

Para la realización del diseño de personaje de los ancianos, se tomó como guía de líneas de expresión y diseño de personajes de *Will Eisner, de su libro de Bocetos (2004)*, para conocer mejor cómo es la representación de éstas líneas en personas de edad, con el propósito de adaptarlo a nuestro diseño de personajes.

Se busca una cierta similitud de la pareja entre sí para realmente relacionarlos como una pareja de esposos, haciendo caso a la idea coloquial de que: cuando una pareja convive por mucho tiempo termina pareciéndose.



Bocetos de Will Eisner. Pag. 85. (2004).



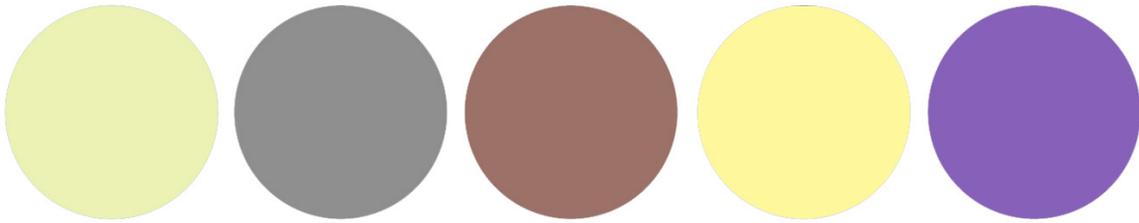
Bocetos de Will Eisner. Pag. 79. (2004).

Con el ánimo de encontrar el personaje ideal para el guión, tomamos de referencia a una abuela que vive una vida normal de una mujer de 82 años, tranquila y lenta.



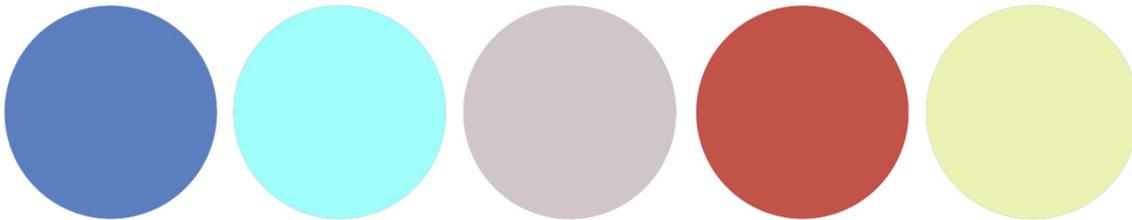
Guerrero, N. (2017) Ana Graciela Parra.

Paleta De Color - Abuelo



Color de Línea: Dark Brown

Paleta De Color – Abuela



Color de Línea: Dark Brown

Niños

Los gemelos del edificio Monserrate, son conocidos por sus vecinos por ser niños muy activos y creativos. Les encanta jugar a las escondidas, a los desafíos, a perseguir a su gato amarillo y hacer deportes. Sus padres trabajan todo el día, así que usualmente se quedan bajo el cuidado de una niñera, hasta que regresan del trabajo. Juegan a convertir el apartamento en un safari, en una selva, en el mar, en un río lleno de cocodrilos. Pelean, como todos los hermanos y se reconcilian. Físicamente, son niños tiernos que llevan el cabello de diferentes formas, uno de ellos que siempre viste con prendas de color rojo, lleva dos pelos por fuera en lo alto del cabello y su cabello está partido hacia un lado. Por el contrario, el otro gemelo siempre viste con tonos azules o ver-

des y su cabello está partido por una línea por el centro y solo un pelo sobresale en lo alto de su cabeza. Ambos comparten el mismo estilo de vestimenta, usan pantalones cortos, medias coloridas y tenis tipo converse.

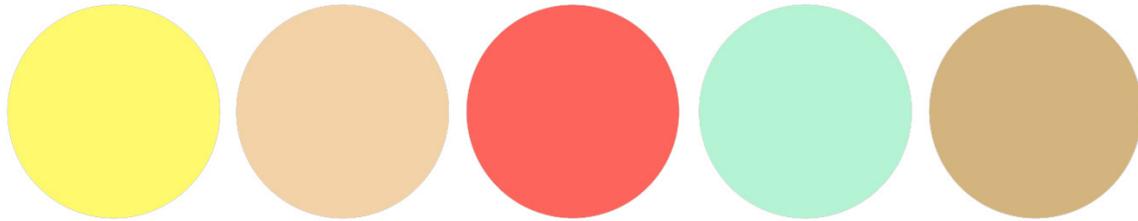


Booth, T. (2015-2017). Ilustraciones



Ref. Diseño de Personaje Gemelos – Rahimoglu, A. (2018) Orange head.

Paletas De Color Niños



Color de línea: Light Umber

Gato

El gato está inspirado en el gato de una de las creadoras del cortometraje, se llama Galileo y es un gato amarillo, muy juguetón y activo. Es la mascota de los gemelos y le encanta jugar con ellos.



Guerrero, N. (2017) Galileo.



Ilustraciones de Tom Booth

Embarazada

La mujer embarazada es una mujer tierna, seria, pero muy amable. Tiene 7 meses de embarazo vive con su esposo y está a la espera de su primer hijo. Trabaja como psicóloga en un colegio. Físicamente tiene el cabello un poco rojizo, tiene rasgos marcados en especial su nariz un poco grande, es delgada y de tez blanca, mientras se encuentre en su casa disfruta de andar en medias y sudaderas.



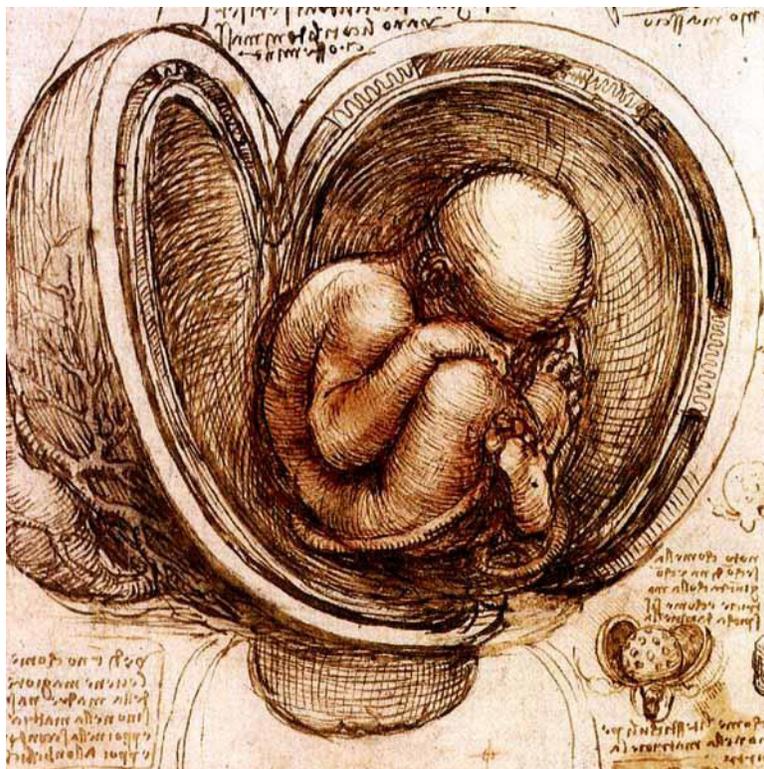
Guerrero, N. (2017) Referencia Mujer embarazada.

Durante el periodo de realidad en el cortometraje, la mujer está diseñada de acuerdo a la estética que se propone desde el personaje principal. Pero la mujer embarazada es la primera en abstraer su figura dentro de la dimensión mágica. Su figura se pierde entre líneas de colores de movimientos rápidos y vibrantes, mientras expone el ciclo de la vida a partir de su propio cuerpo.



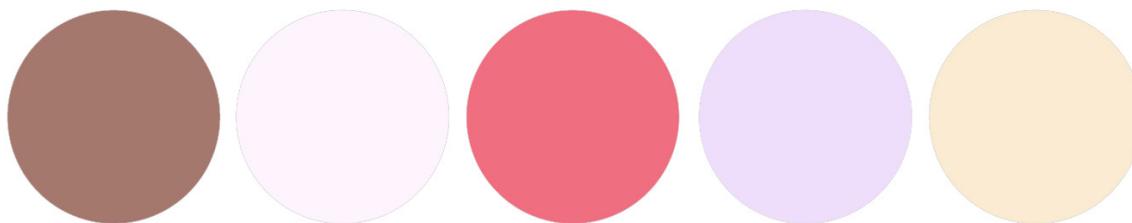
La doncella sin manos (2017) – Dir. Sébastien Laudenbach

El ciclo que la mujer expone comienza desde ella vista como una semilla, que se mueve y acomoda de forma que llega a estar en posición fetal, en donde su cuerpo se transforma en el cuerpo de un bebé. Este bebé es una referencia directa a uno de los bocetos que Leonardo da Vinci publica producto de sus Estudios del feto en el vientre, realizados entre los años 1510 y 1513.



Fetus (1510 - 1513) bocetos realizados por Leonardo da Vinci.

Paleta De Color Embarazada



Color de línea: Dark Umber

Ana López

Ana López es una joven de 28 años que vive desde hace 6 años en el edificio Monserrate. Es una mujer abierta y muy gentil, tiene cabello largo y negro, tiene un rostro muy tierno y acostumbra llevar abrigos o sacos largos. Trabaja como publicista en una agencia, ama las plantas y los animales. Comparte su apartamento con su perrita de raza bobtail de 2 años. Ama las plantas, los helchos en especial y le encanta leer. Sabe que el vecino del décimo piso gusta de ella, pero es algo tímida en ese aspecto.

Comparte el mismo color de línea con Rodrigo, por cuestión de significado, ya que son los únicos del corto que se encuentran e interactúan de forma directa y por el lazo emocional que los une. Tiene cierta similitud con el personaje de Summer en *500 días con ella* (2009), en cuanto a la dulzura y la inocencia con la que lucen.

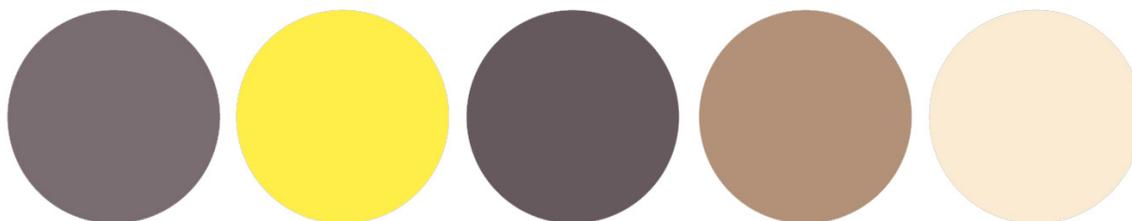


Ilustración de Tom Booth (2017)



Ilustración de Tom Booth (2017) 500 días con ella (2009) Dir. Marc Webb

Paleta De Color Ana



Color de línea : Sienna Brown

Perrita

Se llama Pola, es una perrita de 2 años de raza bobtail o antiguo pastor inglés, es juguetona y siempre espera a Ana en la puerta del apartamento. Todos los días su dueña le trae un hueso nuevo y más peluches para jugar. Pola reconoce la presencia de Rodrigo en la sala justo cuando la magia lo hace llegar al apartamento de Ana.

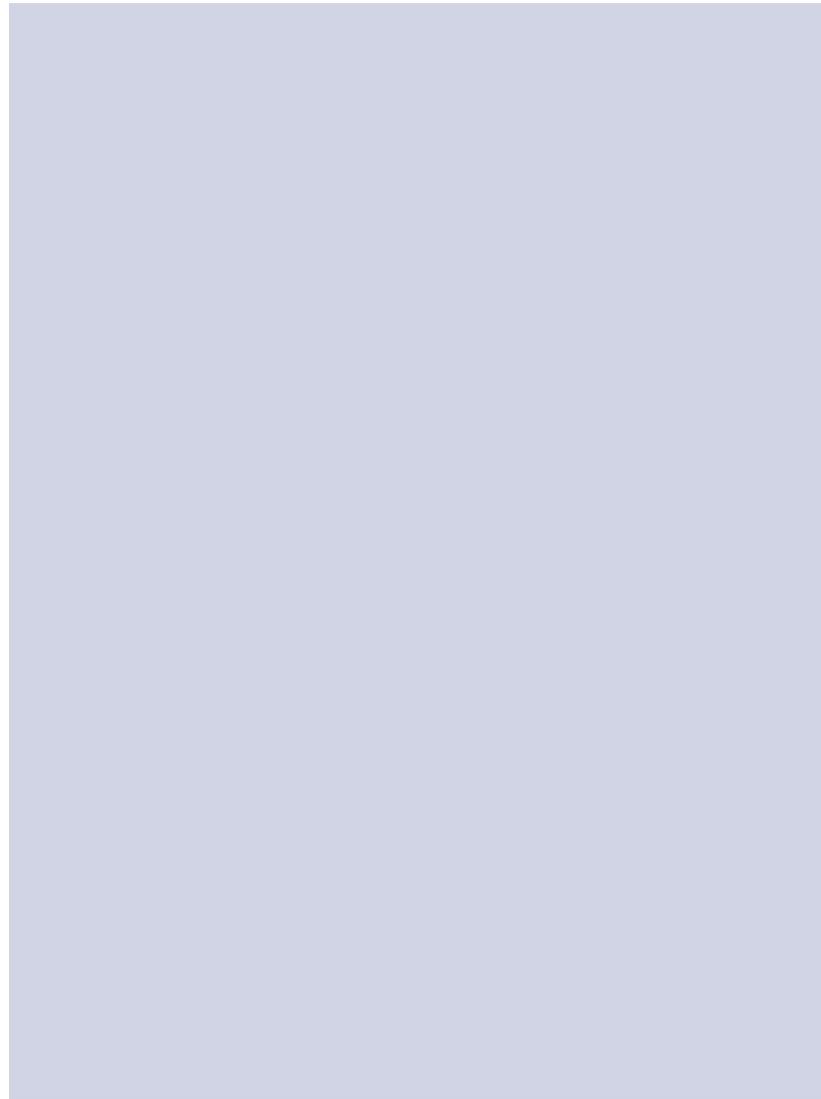


Ilustración de Tom Booth.(2018)

6.5.5. Color

- El color en un comienzo, como ya se ha reiterado, prevalecerá con tonos cálidos, gracias al atardecer. Pero el interior del apartamento de Rodrigo, estará compuesto de tonos fríos y desaturados. La temperatura de color de los personajes cambiará en cuanto a que acompañará al arco de transformación de Rodrigo, a medida que va cayendo se va haciendo más cálido. Los demás apartamentos tendrán tonos cálidos y colores vivos como el rojo y el amarillo.

La hora es determinante al momento de diseñar los escenarios, los colores deben ser cálidos, pero a su vez algo desaturados, como una ciudad de concreto y ladrillo, que recibe un rojizo atardecer. Se acudirán a situaciones típicas de la ciudad, como el transmilenio y las campanas a las 6 de la tarde, con el propósito de acentuar la importancia de la hora y el factor de reconocimiento de espacios.



6.6

Propuesta de Sonido

6.6. Propuesta De Edición De Sonido Y Diseño Sonoro

El sonido complementa, integra, y potencia la imagen visual y contribuye al realismo.

(Díez & Abadía, 1999)

El concepto que se trabajara desde el departamento de sonido para el cortometraje animado SEIS PM será el de la coherencia, entendida como la “cohesión o relación lógica entre una cosa y otra” (Julián Pérez Porto, 2011), en este caso la coherencia entre imagen y sonido.

Este concepto permitirá reforzar la idea de que no cambia el mundo, ni la sociedad, ni la ciudad; por esto, todo suena como se ve, es decir, cómo se supone que debería de sonar de acuerdo a la imagen. La evolución del sonido en el corto se da de manera intrínseca en la percepción del personaje principal, Rodrigo, quien será el único con un arco de transformación narrativo y sonoro. En un inicio el personaje no logra percibir la vida de un modo distinto al del aburrimiento y la monotonía. Cuando empieza a caer, y la hora mágica lo afecta, el arrepentimiento se desenvuelve dentro de él y al final de la caída, la melancolía lo ha inundado, permitiéndole sentir de un modo distinto su realidad.

El diseño de sonido del corto buscará reforzar entonces, la cotidianidad y realidad de los personajes facilitándole al espectador relacionar lo presentado en el audiovisual con su vida propia. Aportando así desde el sonido a la emocionalidad que se busca generar también desde la estética. El efecto narrativo del sonido trabajado para el cortometraje será por superposición, dando paso de nuevo a la coherencia, puesto que el referente visual coincidirá con lo que escuchamos; es decir el sonido será fiel a su fuente.

La propuesta sonora se caracterizará por el uso de sonidos diegéticos, propios de las imágenes representadas en la animación, la relación entonces entre imagen y sonido, “no es de subordinación ni de singularidad, sino de complementariedad, lo que hace posible la creación de un todo unificado” (Díez & Abadía, 1999). El único sonido no diegético que se presentará en el cortometraje será la música.

6.6.1. Ambientes:

Para el cortometraje SEIS PM la relación espacial de las fuentes sonoras está basada en el centro histórico de Bogotá en hora pico (a las 6pm); un espacio contaminado de manera auditiva por los transeúntes, vendedores ambulantes, habitantes de calle, ciclistas y conductores. El centro de la capital de Colombia, es un lugar altamente sonoro y por eso en la realización del corto se recurre a la grabación de sonido directo de los lugares que fueron inspiración, para tener como base la realidad sonora del espacio y sus características.

El centro de Bogotá es el universo del corto, pero dentro de este podemos desprender espacios más específicos como los apartamentos de los personajes y la Catedral Primada de Colombia que es la que sonoramente da inicio a la inevitable tragedia.

El desglose por escenas presentado a continuación permite identificar la perspectiva sonora¹ que tendrán los objetos y las acciones basados en el guion; cuales son los ambientes necesarios y los posibles efectos de sonido.

1 Sensación de distancia espacial y localización análoga a las pistas para la profundidad visual y el volumen que conseguimos con la perspectiva visual.

6.6.2. Desglose De Sonido Del Guion

6.6.2.1. Ruido Y Silencio

En este cortometraje el sonido estará relacionado con la vida, con aquellos dispuestos a vivir, y el silencio con la muerte, con el despropósito; por ende aunque los personajes no tengan muchos efectos de sonido la música siempre los acompaña. En cambio a Rodrigo, que está solo, es el silencio o efectos de sonido graves los que lo acompañan.

“La polución sonora de nuestro entorno nos ha acostumbrado tanto a la percepción del ruido, que la utilización del silencio (sobre todo si es prolongado) constituye un recurso expresivo provocativo e inquietante. Se puede decir con seguridad que, en muchas ocasiones, el silencio es más expresivo que la palabra (...)” (Díez & Abadía, 1999).

6.6.2.2. Personajes:

Desde el plano sonoro, Rodrigo será el único personaje con un arco de transformación, puesto que la vida no cambia, si no es él quien logra verla de manera diferente. Rodrigo iniciará, desde el sonido, siendo un personaje poco sonoro, casi imperceptible (solo respiraciones), hasta convertirse en uno sonoro (gritos en las caídas y el golpe/chapuzón del final). Las situaciones que lo harán arrepentirse, le exigen que haga de su vida una oportunidad de protagonismo (que suene y que tome acción); y su muerte será el cierre del arco de transformación y de silencio definitivo, donde la oportunidad de vivir, por ende de sonar, se ha acabado.

El resto de personajes estarán acompañados de una pieza musical conectada por medio de transiciones y efectos de sonido. Los fragmentos de la composición se dividen en las escenas (viejitos, niños, embarazada y Ana), cada una con una base rítmica diferente, puesto que se buscará desde la música reforzar la intención narrativa de cada escena.

Escena Ancianos: Los ancianos están realizando una escena común y corriente, por ello los elementos que suenan son comunes, las tazas del café y las sillas en el momento en que se sientan.

Escena Niños: La infancia es toda llena de matices, así que lo que se escuchará de ellos será el llanto cuando se estrellan, y luego sus risas en el momento del safari. Para el momento de Dimensión Mágica se tendrá un sonido ambiente de jungla, y efectos de sonido de un tigre.

Escena Embarazada: Estará acompañada únicamente de su fragmento musical.

Escena Ana: Los sonidos de esta escena estarán en un inicio marcados por Ana, su entrada al apartamento (llaves, puerta, pasos); luego su encuentro con Rodrigo, donde la música los envolverá y se escuchará el efecto de sonido de un corazón que late, insinuando su deseo de vivir (el de Rodrigo) y al mismo tiempo, que está próximo a morir,, al final los sollozos de Rodrigo.

6.6.2.3. Banda Sonora:

La música como elemento expresivo va a realizarse desde dos puntos de vista: Música subjetiva² y música descriptiva³, estos dos puntos de vista tienen como “objetivo subrayar el carácter poético y/o expresivo de la imagen” (Castillo, 2010)

La banda sonora será la encargada de envolver los momentos “mágicos” y de resaltar el valor de las situaciones sencillas y cotidianas que Rodrigo ve en sus vecinos, esto se hará mediante la insinuación de emociones por medio de las composiciones musicales. “Los temas (musicales), deben ofrecer variaciones en notas o instrumentos y los ritmos han de ser adecuados a las imágenes que complementan”. (Díez & Abadía, 1999)

Es decir que la música va a ser el medio por el cual el personaje vea la vida de una forma distinta, los momentos claves para hacer cambiar a Rodrigo de opinión y lo que en él sugieren emocionalmente. Además se usará la música para apelar a la dimensión temporal del sonido que permite “representar el tiempo de distintos modos, ya que el tiempo que la banda sonora representa puede ser el mismo o no el que la imagen representa” (Díez & Abadía, 1999), puesto que la caída dura segundos pero él puede ver situaciones completas en la vida de sus vecinos.

Debido al tiempo en el que suceden las acciones será una sola composición musical para los momentos mágicos, con transiciones y efectos de sonido que acompañarán las caídas entre pisos. “Las transiciones de la música, como las de la imagen, se hacen por encadenamiento de temas, fundidos, o combinación con otros efectos sonoros.” (Díez & Abadía, 1999)

2 Es la que crea un ambiente emocional en el espectador, apoyando el desarrollo de la acción y potenciando la intención de la narración.

3 Es la que nos hace evocar una situación real concreta.

Cada escena en la que hay un encuentro con los vecinos, busca representar etapas de la vida; los ancianos a la vejez, los niños a la infancia, la embarazada es una representación del ciclo de vida, y por último Ana, que representa al igual que Rodrigo la adultez.

El fragmento musical de los ancianos, será una pieza con una base rítmica lenta, tranquila, con un tinte cómico por el gag de la escena y la insinuación de época. La pieza deberá ser de este modo ya que la intención es generar empatía con los personajes, evocar en la mente del espectador que son personas de edad y por ende de otra época, y que la acción que realizan es tan común que podría ser los abuelos de quién está viendo.

La escena de los niños, en cambio es una pieza más rápida, alegre, con más elementos sonoros y que sufre una variación en el medio, que nos transporta a otro lugar del mundo. La infancia es una etapa de la vida en la que la creatividad se encuentra a flote y las cosas más sencillas logran maravillarnos, por ende esta pieza sugiere alegría y en su cambio en el medio, nos transporta a un safari, pero todo el tiempo la música mantendrá un ritmo acelerado que sugiera alegría.

La pieza para la embarazada es quizá la más alejada en términos musicales de las otras, puesto que al querer representar el ciclo de la vida, la sonoridad de esta se plantea como errática y sintética; primero para complementar la animación experimental que rompe con la narrativa tradicional, y segundo porque es una forma de ver desde un punto que nadie puede físicamente ver en la realidad, así que la música no debe sonar como lo demás, porque de nuevo, se busca reforzar la coherencia entre imagen y sonido.

Para la escena de Ana, el sonido será más tradicional; aquí el objetivo será buscar sugerir el enamoramiento y la pérdida del mismo; siendo así, la pieza será lenta, sutil, pero con varios instrumentos. Deberá ser una melodía que logre generar empatía con el espectador (que se espera haya sentido amor de pareja) e insinúa tristeza y melancolía.

Pieza final – créditos: Será una composición que reúna a grosso modo la idea del corto; que en la sencillez también hay algo maravilloso; de este modo la música será tranquila, con dos o tres instrumentos (de cuerdas o de viento), teniendo como referencia musical la ubicación geográfica del corto (Bogotá, Región Andina).

Referencias Sonoras

Cortos que sirven como referencia de la “coherencia sonora” y de la magia, donde la realidad y veracidad de los sonidos aportan a la narrativa, y los efectos de sonido al concepto mágico.

- FOX AND THE WHALE, sonido por Robin Joseph

https://www.youtube.com/watch?v=3nDWWY4_rNw

- MEMO, sonido por Nadège Feyrit:

<https://www.youtube.com/watch?v=CyGGpsbN55A>

- VILLA ANTROPOF de Kaspar Jancis: <https://vimeo.com/223163255>

Los siguientes cortos son referencia para la creación de ambientes, efectos de sonido, música y mezcla.

Desde los ambientes logran crear atmósferas que transmiten realismo y contribuyen a la construcción de temporalidades; con la música generar atmósferas y con el uso de los efectos de sonido dar fuerza a características narrativas vitales; presentando todo esto de manera equilibrada.

- VIA de Izzy Burton:

<https://vimeo.com/242073421>

- RAINY DAYS de Vladimir Leschiov:

https://www.youtube.com/watch?v=W_aldp8DIH

- FATHER AND DAUGHTER de Michel Dudok de Wit:

<https://www.youtube.com/watch?v=CvA4Gn5OudI>

Referencias Musicales

Escena de los ancianos: algo tranquilo pues la vejez se relaciona con la tranquilidad y la lentitud; la pieza también debe tener un tinte cómico para acompañar y reforzar el gag de la escena.

- IN BETWEEN, música por Laurent Courbier:

<https://www.youtube.com/watch?v=2xp22IYL2uU&index=20&list=PLstptp1AZSFrL-G7u71GKdZHGw5x6UoDTQ> (00:00:27)

Escena niños: Música con instrumentos de origen africanos, que sugieran un “safari”, alegre, llena de vida e infantil.

- WHERE THE WILD THINGS ARE, música por Karen O and the Kids:

<https://www.youtube.com/watch?v=f9Jy1F7XR9Y>

Pieza para las escenas de la embarazada: música sintética que sugiera frenesí, la animación de esta escena es experimental y el ciclo de la vida se refleja en la misma.

- QUAND J’AI REMPLACÉ A CAMILLE, música por Arthur Dairaine:

<https://www.youtube.com/watch?v=-OZ-b0LYxLs&t=169s>

Escena Ana y Rodrigo: una pieza tranquila, con un tono romántico

- THE LITTLE PRICE, song “Somewhere only we know” de Lilly Allen: [https://](https://www.youtube.com/watch?v=ATiJ7i8m8rY)

www.youtube.com/watch?v=ATiJ7i8m8rY

- THE SONG FOR RAIN, música de Min He:

<https://www.youtube.com/watch?v=pBB1-UVCzPo>

Pieza créditos: debe sugerir arrepentimiento, nostalgia, amor.

- THE SONG FOR RAIN, música de Min He:

<https://www.youtube.com/watch?v=pBB1-UVCzPo>

- FOX AND THE WHALE, música por John Poon: https://www.youtube.com/watch?v=3nDWWY4_rNw (10:55)

Canciones de referencia para los instrumentos y el contexto geográfico:

- ASÍ LO CANTO YO, Mónica Giraldo ft Toto La Momposina:

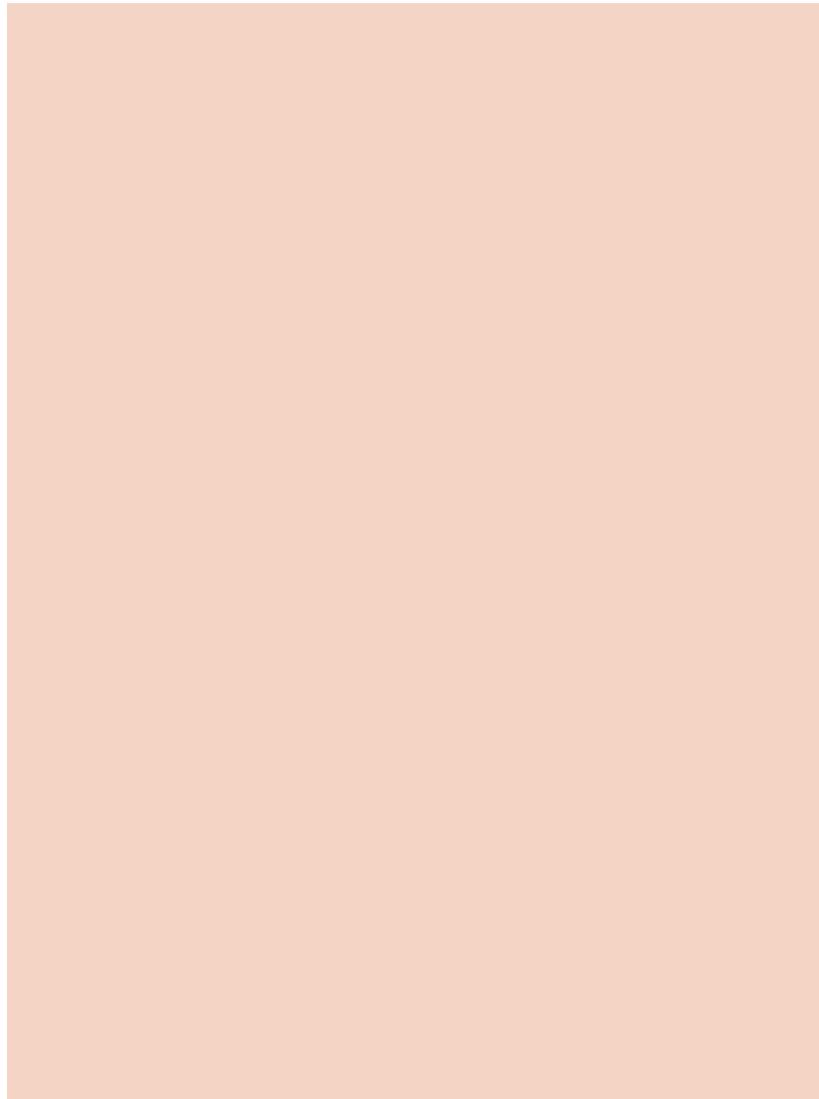
<https://www.youtube.com/watch?v=lzlf-YHXIn0>

- TE EXTRAÑO, Martha Gómez:

<https://www.youtube.com/watch?v=DWjDZ-uyfF4>

Equipo

Para la realización de la edición de sonido y diseño sonoro de SEIS PM, se realizará captura de sonido directo en los espacios tomando como referencia el centro histórico de Bogotá (Cra 7ma, Museo Nacional, Catedral Primada de Colombia) – grabación con Tascam, micrófonos XY, boom; se hará grabación en estudio para las expresiones vocales y/o gemidos de los personas (Rodrigo, Niños) – ProTools, micrófonos dinámicos. Sonidos de librería para los efectos de sonido, y por último la edición del sonido, se realizará en Adobe Audition CS6.



6.7

Propuesta de Post-Producción

6.7. Propuesta de Post-Producción

El proceso de post-producción para el presente cortometraje animado consistirá en los siguientes procesos: montaje, composición y puesta en escena, e iluminación y color. Será un trabajo realizado en Adobe After Effect, con composiciones en el tamaño 1920x1080 a 12 frames o cuadros por segundo.

6.7.1. Montaje

El montaje que se propone para el presente proyecto es un **montaje continuo**. Teniendo en cuenta que el desarrollo del relato implica una manipulación de tiempo, es decir, se propone una historia en la que hay una dilatación del tiempo (el recorrido de la caída de Rodrigo), que, de segundos, pasa a durar 4 minutos, se pretende exponer el relato de forma coherente y clara. Esto hace que las características visuales se mantengan continuas de un plano a otro y así el espectador pueda dejarse llevar un poco más en las emociones que se buscan a través de la técnica y de cada momento de la trama. (Bordwell, D., Fontal Rueda, Y., & Thompson, K.,1995, p.261)

Contrario a lo que mencionan los autores de *El Arte Cinematográfico*, Bordwell, Fontal y Thompson sobre el tiempo del relato y el tiempo de la historia, donde afirman:

“el tiempo de duración en la pantalla pocas veces es mayor que el tiempo de la historia. Normalmente, la duración sigue una continuidad absoluta (el tiempo del argumento iguala al tiempo de la historia) o se reduce (el tiempo de la historia es mayor que la duración del argumento).” (p.275)

En este caso, el montaje busca permitir que todas las acciones que describen la intención del relato puedan ser lo suficientemente descriptivas para la construcción del arrepentimiento de Rodrigo desde que comienza la caída hasta que choca contra el suelo. Un ejemplo audiovisual

de ésta abstracción del tiempo es CODA (Holly, 2013), cortometraje animado en el que, luego que un hombre es atropellado por un carro, la muerte llega por él y antes de llevárselo, le muestra todas las cosas que el personaje disfrutaba en su vida y quisiera ver por última vez. En este relato también hay una abstracción del tiempo en la que, desde el choque contra el carro hasta su muerte, el tiempo se expande y el personaje no sólo es llevado al mundo de los muertos, sino a otra dimensión mágica donde la muerte le permite ver todos estos últimos deseos antes de llevárselo.

Habrán dos **secuencias de montaje**, una al inicio del corto y otra al final, donde no habrá intención de continuidad clara del tiempo sino de presentación y clausura del relato, tanto temporal como espacial. Se condensarán una serie de acciones en unos pocos momentos con la intención de presentar la rutina de Bogotá antes y después de que el personaje decida acabar con su vida.

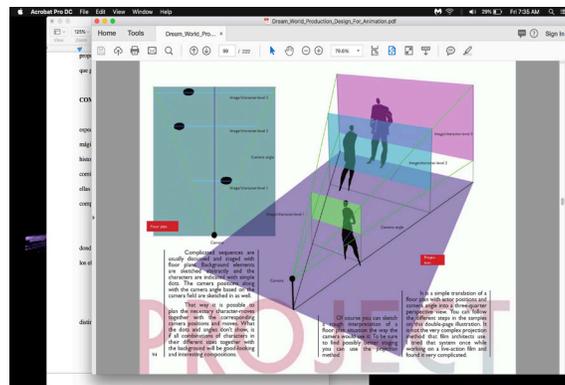
Los cortes serán directos y tendrán la intención de ser cortes en movimiento de una acción a otra para apoyar la propuesta de montaje continuo y de claridad en las acciones. Estos cortes además dependerán también del momento en que se necesite desviar la atención de la acción en el plano a una nueva que pueda proveer de más información o de carga dramática al cortometraje. (Murch, 2003, p.30)

Por otra parte **el ritmo** que se buscará generar a través del montaje será lento, esto con el propósito de permitir la reflexión tanto del personaje como del espectador a través del corto y que pueda haber una mejor exploración del tema que trata el relato.

6.7.2. Composición

Los puntos de vista que serán guía para composición al inicio del relato, serán los de un espectador omnisciente, que verá la ciudad en su cotidianidad, la caída de Rodrigo y su realidad mágica desde distintos ángulos que le permitan a la Audiencia un mejor entendimiento de la historia. Habrá otras composiciones que dependerán del punto de vista de Rodrigo, en cuanto comience la caída, como por ejemplo en las escenas de los viejitos, los niños y la anciana; en ellas vemos lo que ve Rodrigo quien está en el mismo espacio que ellos y por tanto la composición de esas escenas depende de su punto de vista.

La composición de los fondos se propone usando el *Método de proyección* de Bacher (2010), donde el fondo será organizado en capas para cambiar sus profundidades en cámara y organizar los elementos para generar profundidad y organizar luces en el espacio.

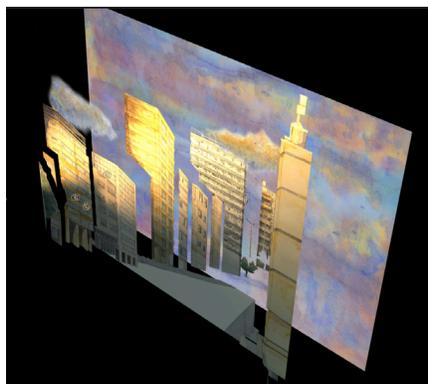


Explicación Método Proyección de Bacher (2012)

Un ensayo del método para uso en el corto es el siguiente:



Fotografía inicial de fondo pintado en acuarela.



Organización del plano, variando los elementos del fondo en plano Z.



Estética final con luces incluidas, en vista cámara.

Teniendo en cuenta que, en el fondo, detrás de los personajes hay que lidiar con diversos y distintos elementos como lo son: *elementos lineales, formas y valores* (Bacher, 2012, p. 82), la **puesta en escena** de los personajes tendrá la intención de complementar los fondos y no chocar

con la lógica y la armonía de la escena. Además, se tratará de cuidar la posición de la persona dentro del encuadre para guiarse de la afirmación de Ghertner (2012) en el libro *Layout and Composition for Animation*:

“la colocación o posición de un personaje en una escena depende de la dirección en que el personaje se encuentra y si se trata de una sola toma. El personaje debe estar solo un poco a la izquierda o derecha del centro con el centro del campo cerca de un ojo del personaje.” (p.99)

Dependiendo la escena la **profundidad de campo** variará de ser amplia a ser poca. Por ejemplo, en el cuarto de Ana y en el cuarto de Rodrigo habrá mayor profundidad de campo que en la escena de la embarazada o los niños ya que en los cuartos de Rodrigo y Ana, la percepción de los elementos que conforman el fondo es importante para conocer el personaje; en las otras escenas, como los niños, lo importante es la interacción que hay y lo que los niños pasan a imaginar (que presenta el mundo mágico con el safari), la percepción clara de los elementos en el fondo no es tan importante para cumplir con la intención propuesta para la escena.

.6.7.3. Iluminación y Colorización

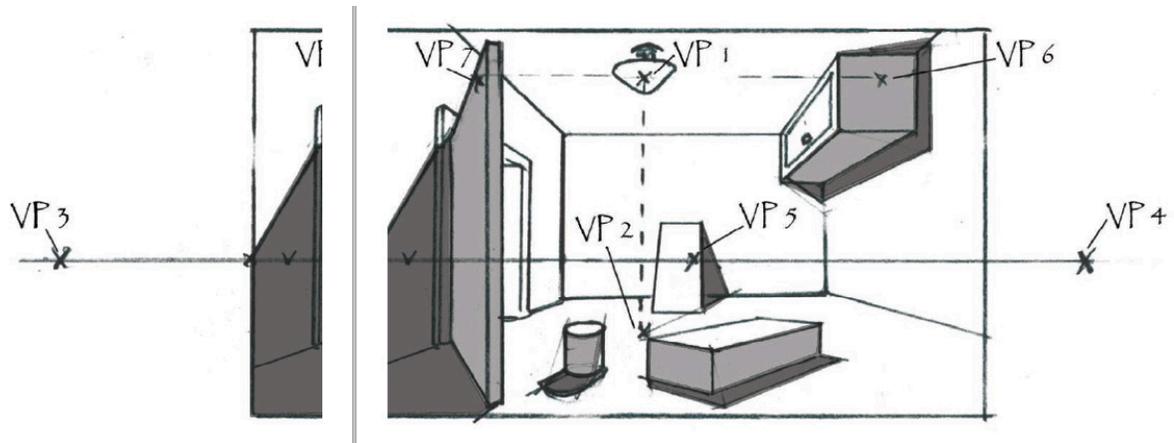
Teniendo en cuenta que es un proyecto con una producción hecha en animación tradicional, se plantea que la **iluminación** sea hecha digitalmente en post-producción, por lo tanto, los fondos pintados en acuarela tendrán colores planos y los personajes hechos en color Prismacolor serán pintados con sombras suaves coherentes a los colores del personaje y no a los de la escena para que en post-producción se pudieran manejar las luces y tratar el **concepto** de la hora mágica.

La luz hecha digitalmente tiene la intención de brindar dimensión a las composiciones y para guiar a la audiencia a ciertos elementos importantes del plano (Ghertner, 2012, p.166), por ejemplo la luz será un elemento importante para el cuarto de Rodrigo, donde el espacio describe mucho sobre el persona y es importante que sea percibido, pero la luz tendrá la intención de guiar al espectador hacia Rodrigo para que su acción (que está abriendo la ventana) no pase desapercibida aunque el personaje no ocupe gran espacio en la pantalla.

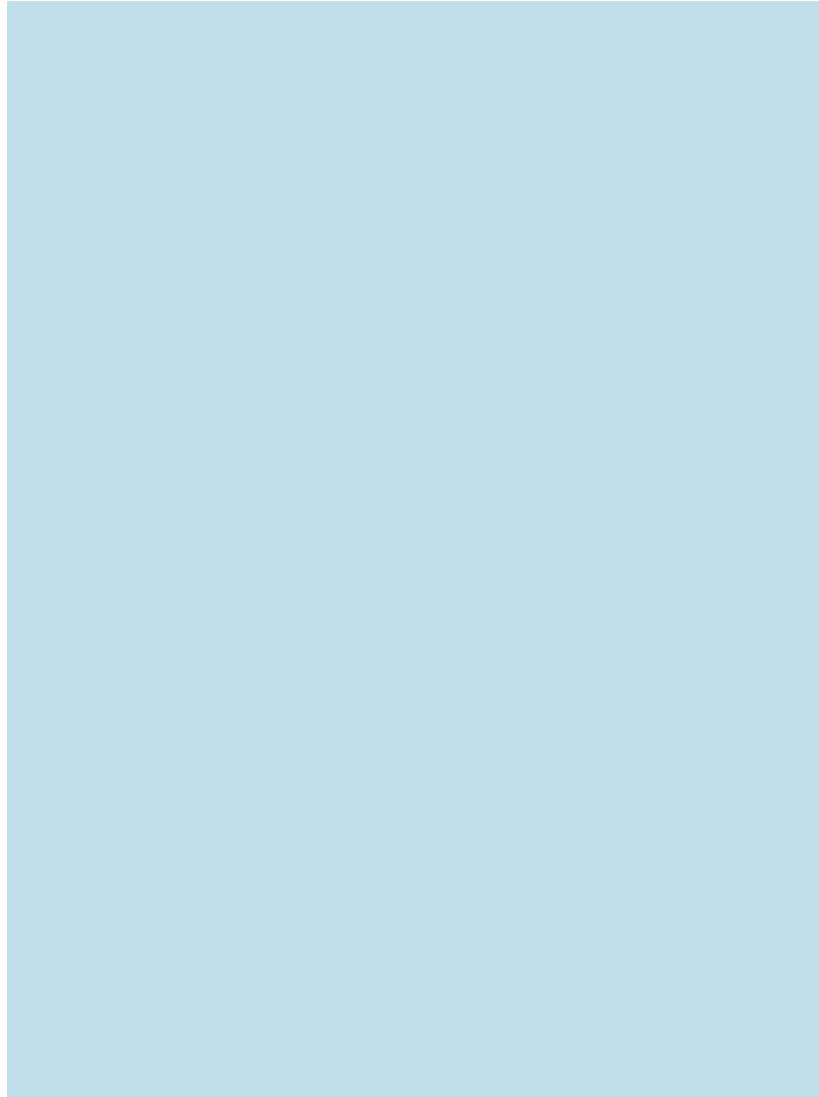
Se pretende representar la hora mágica a través de varios factores:

- Por medio de un **atardecer cálido** en el color de los espacios que se presentan en el relato. No se busca representar ni el día ni la noche, sino un punto medio que sucede en el día a día donde por ejemplo las luces de los carros y de la calle se encienden, pero aún no son del todo necesarias para percibir el espacio.
- El color del atardecer se propone que se sienta mágico usando **haces de luz** sobre elementos importantes del plano (por ejemplo: Rodrigo), por medio también de **luces concentradas** que destacan a Rodrigo del plano y el uso de fractal noise.
- En el cuarto de Rodrigo, la hora mágica será presentada con un ambiente **Low Key** y el uso de **Hard Light**. Sin embargo el resto de las escenas serán iluminadas para que tengan la intención de ser **High Key** y **Soft Light**

Las **sombras** tendrán la lógica del espacio que se presenta en el plano y se usarán guías como las presentadas por Ghertner (2012) a la hora de generar la iluminación de las escenas.

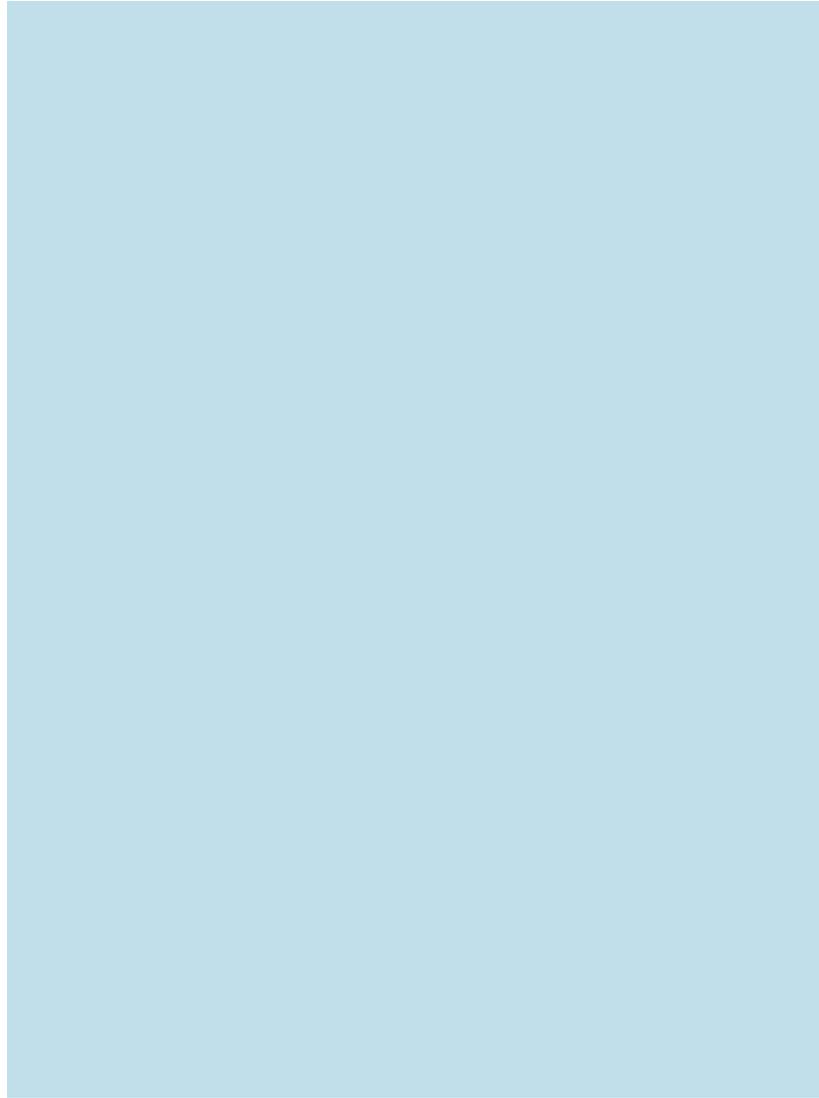


Presentación esquema de iluminación de un cuarto alumbrado por bombillo. Ghertner, 2012, p.173.



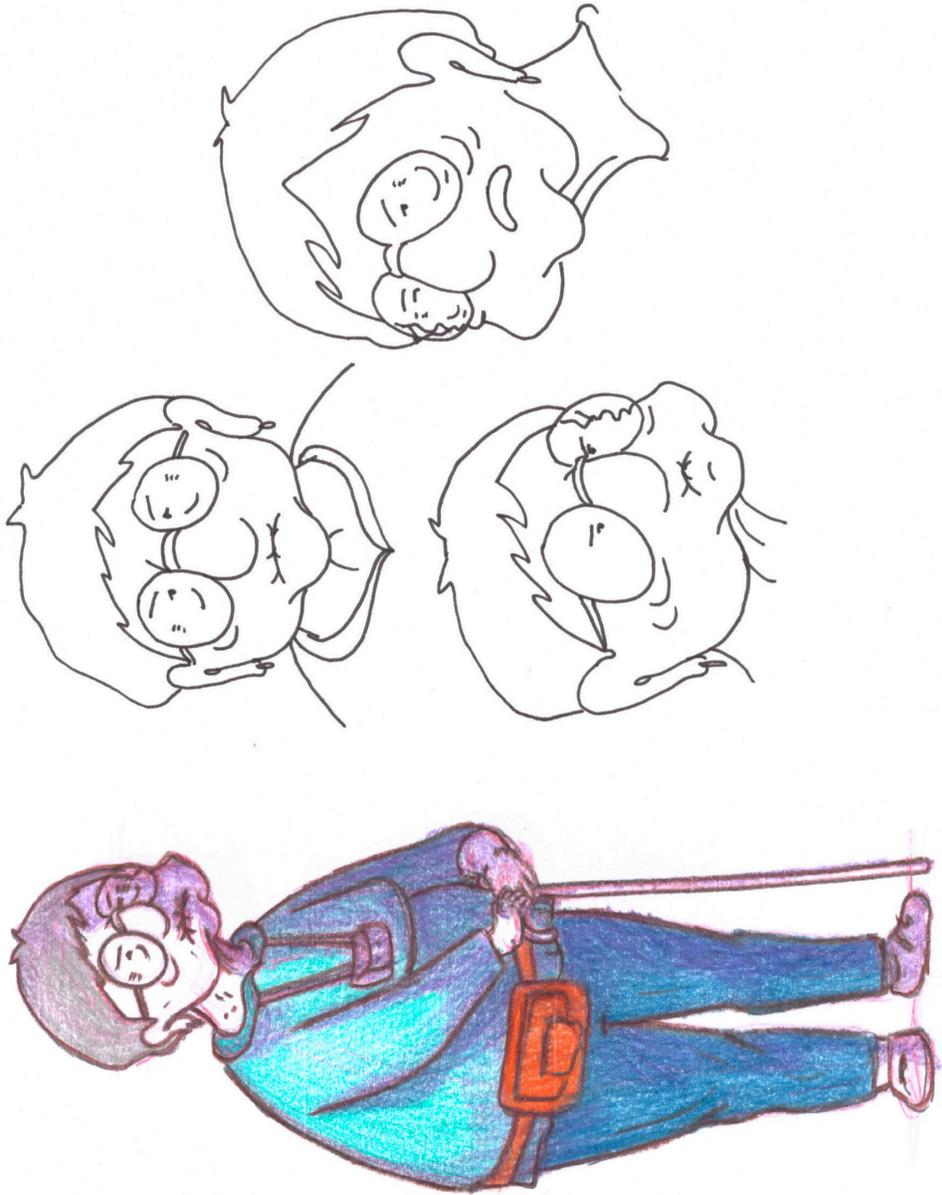
6.8

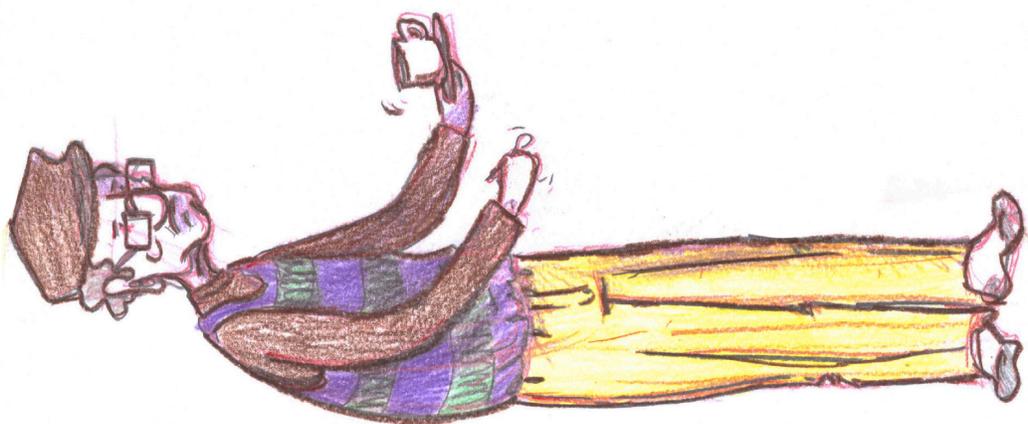
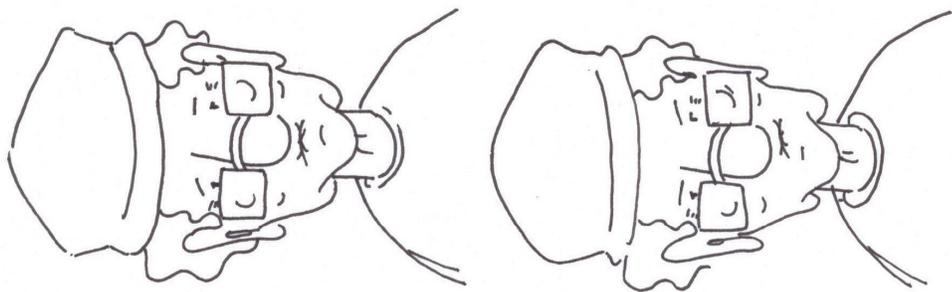
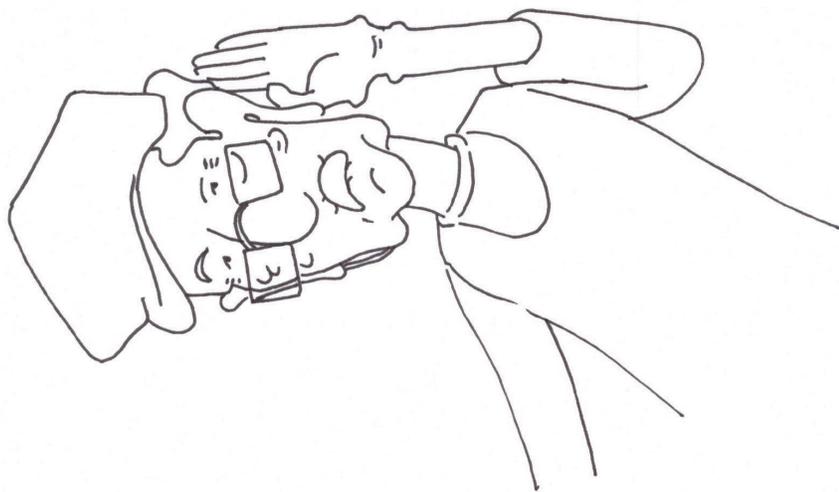
Realización Paso a Paso

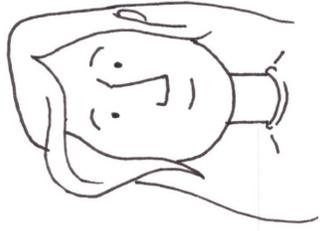
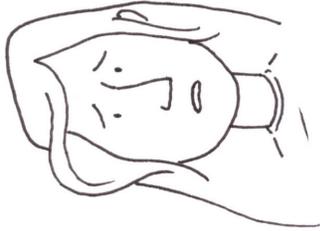
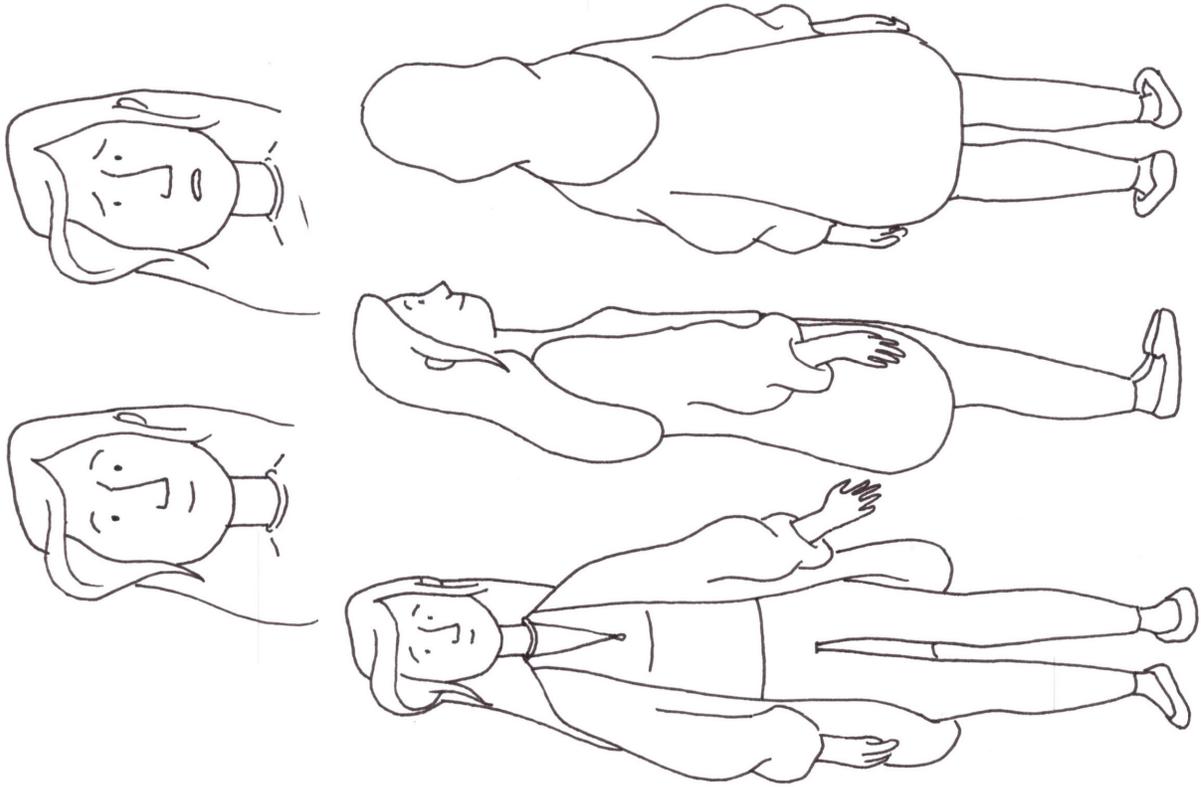


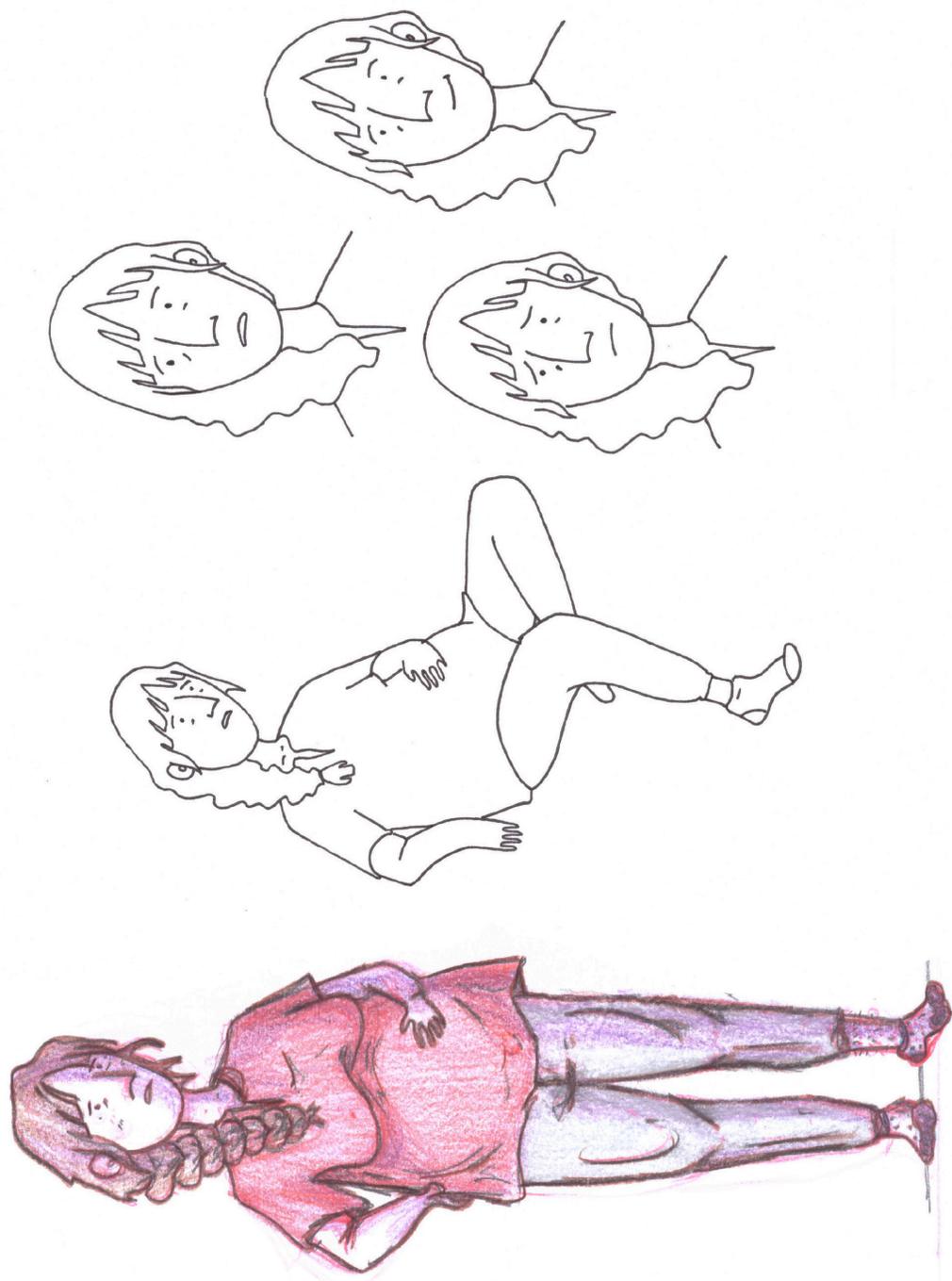
6.8.1

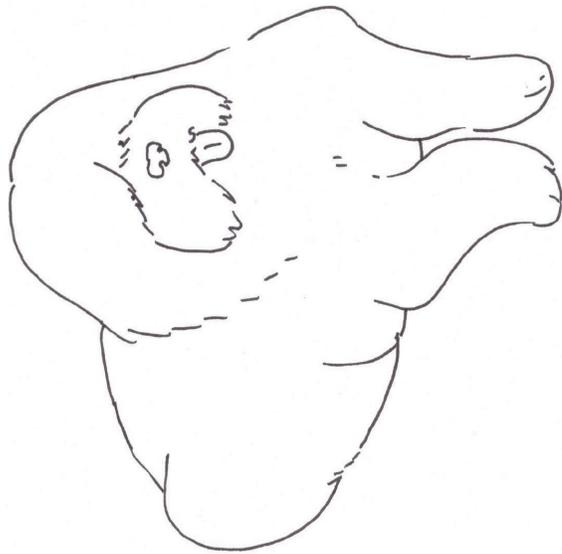
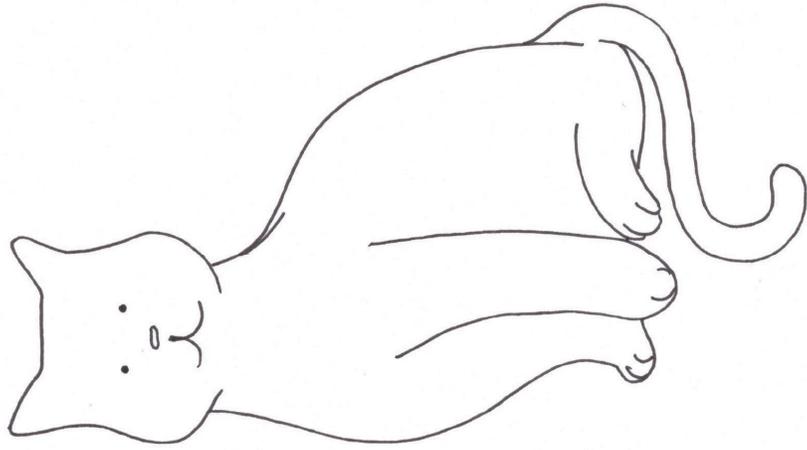
Diseño de Personajes

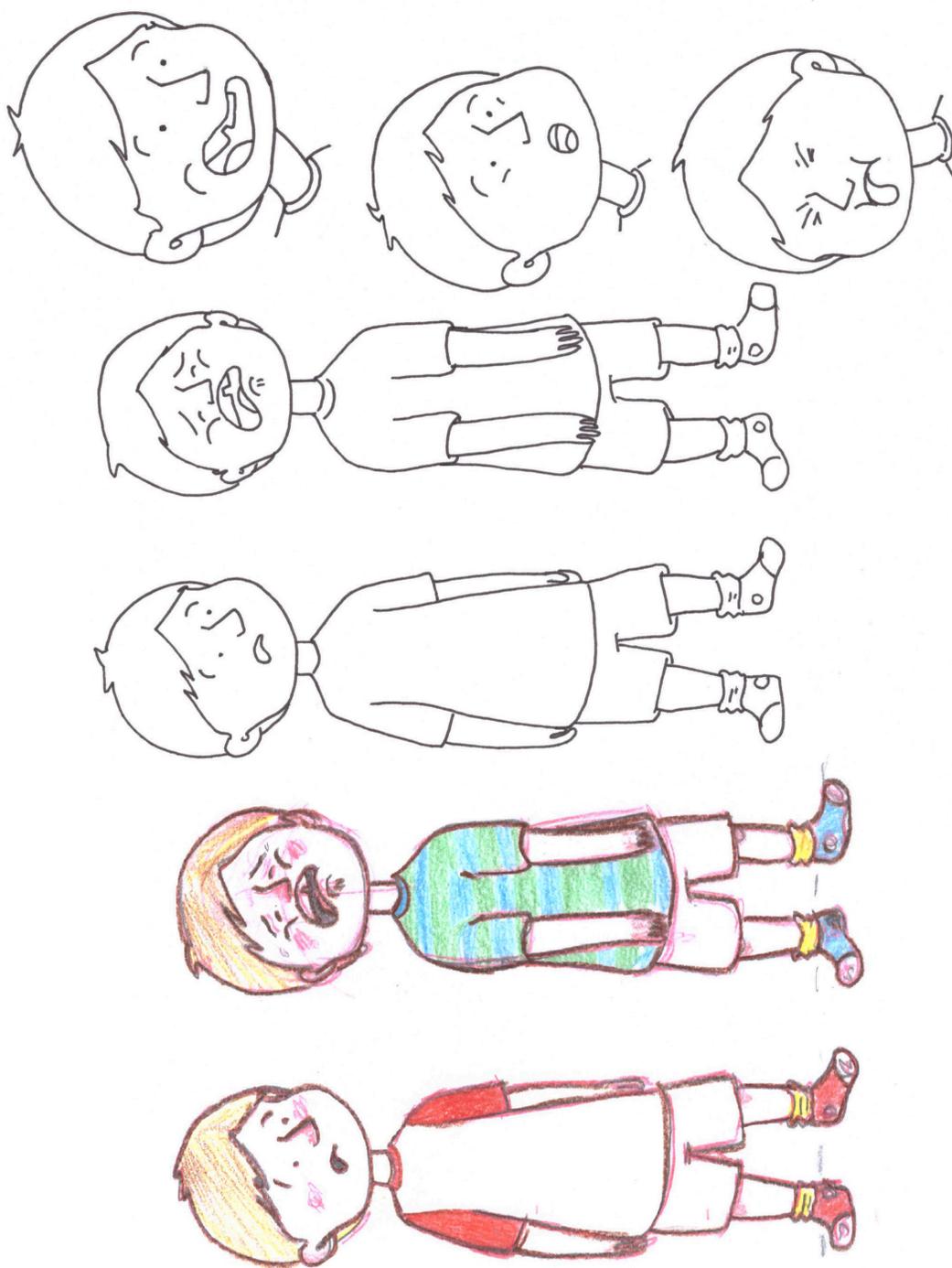


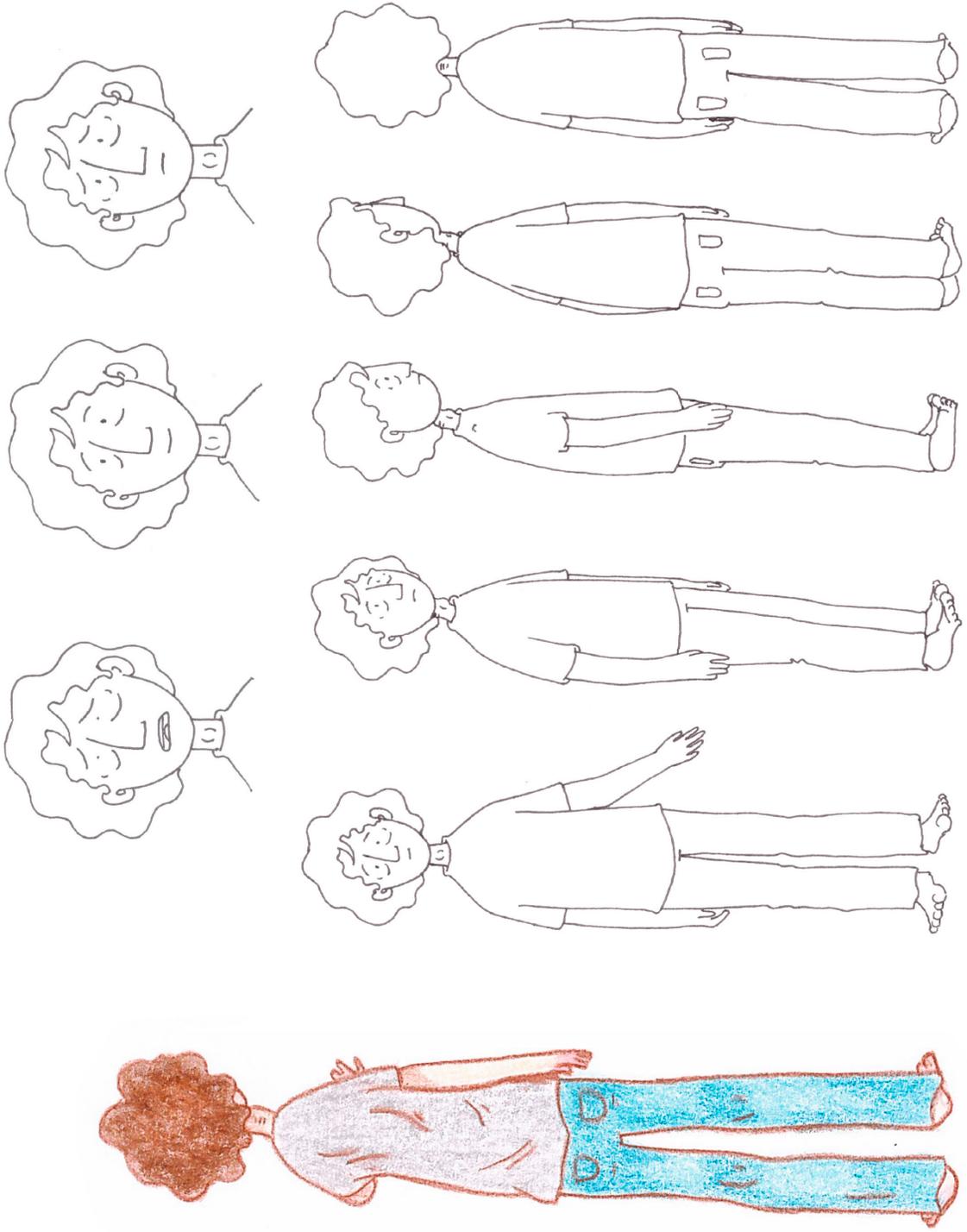


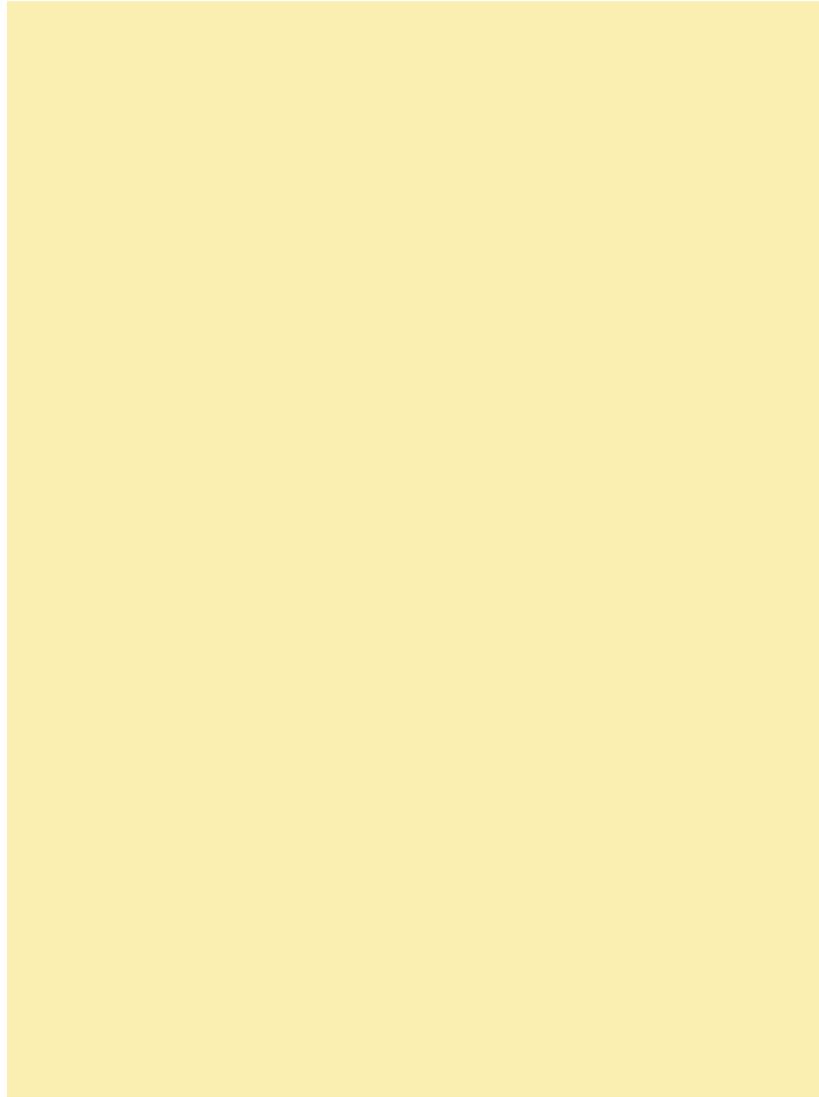








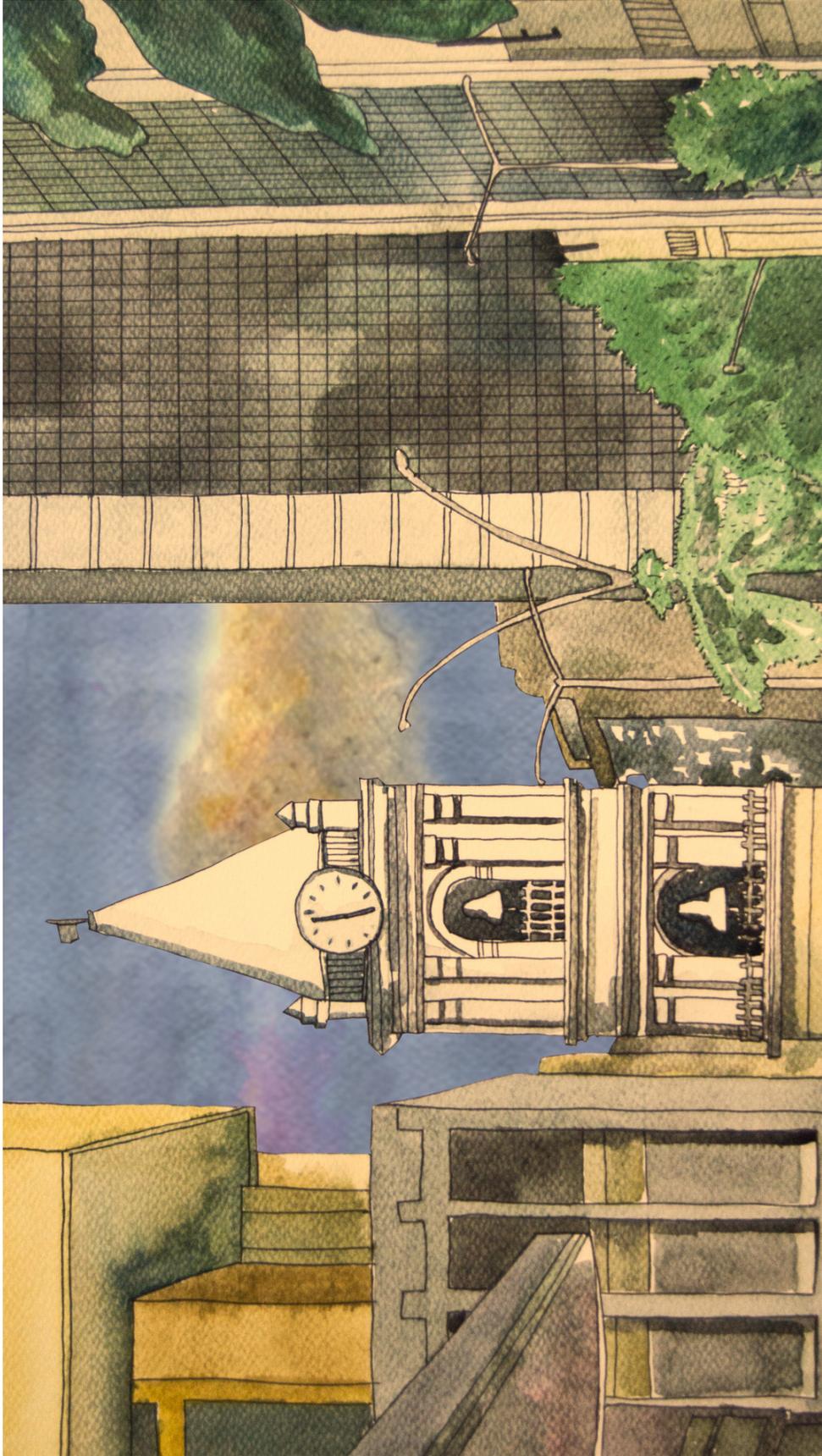




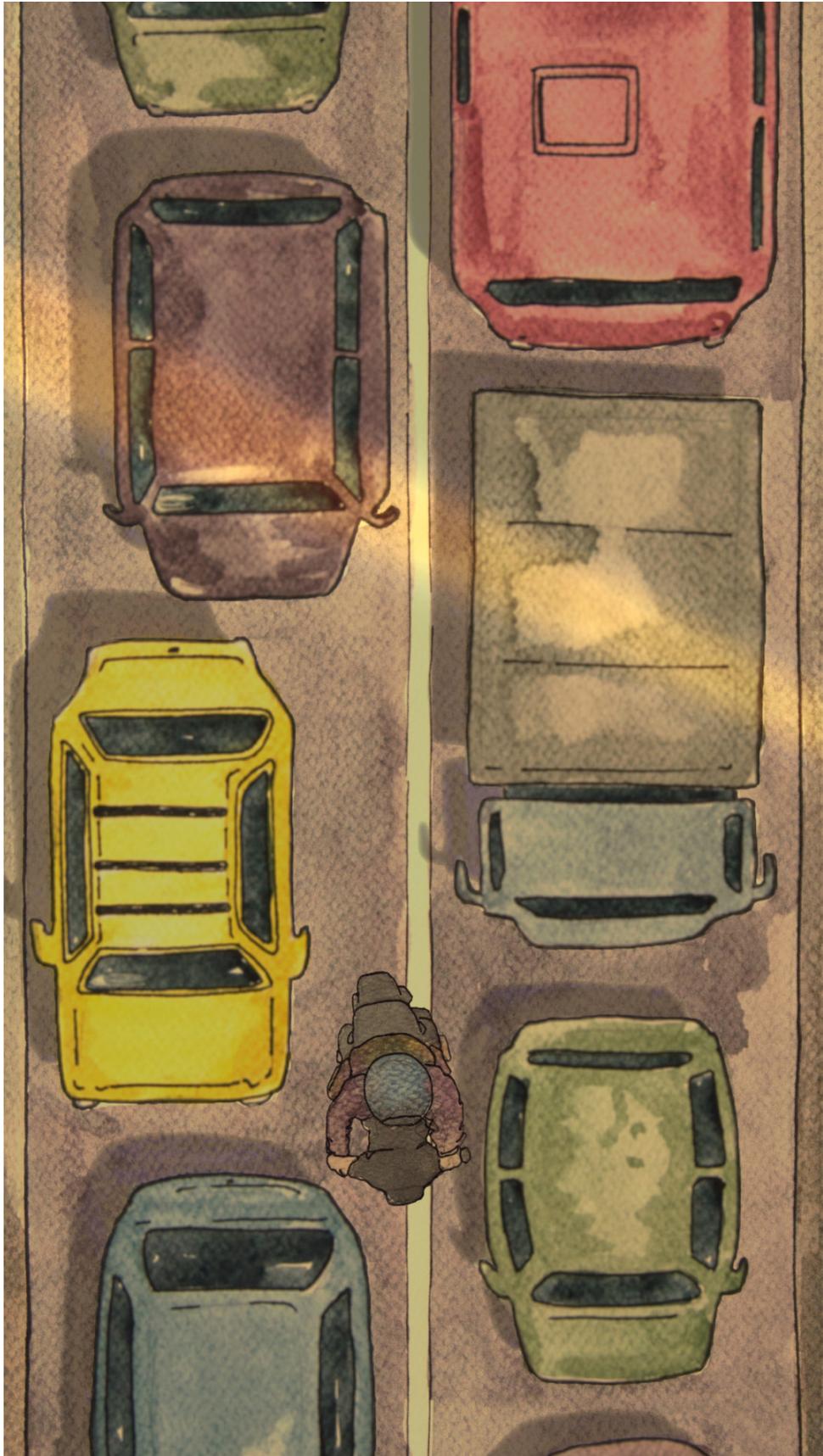
6.8.2

Diseño de Escenarios





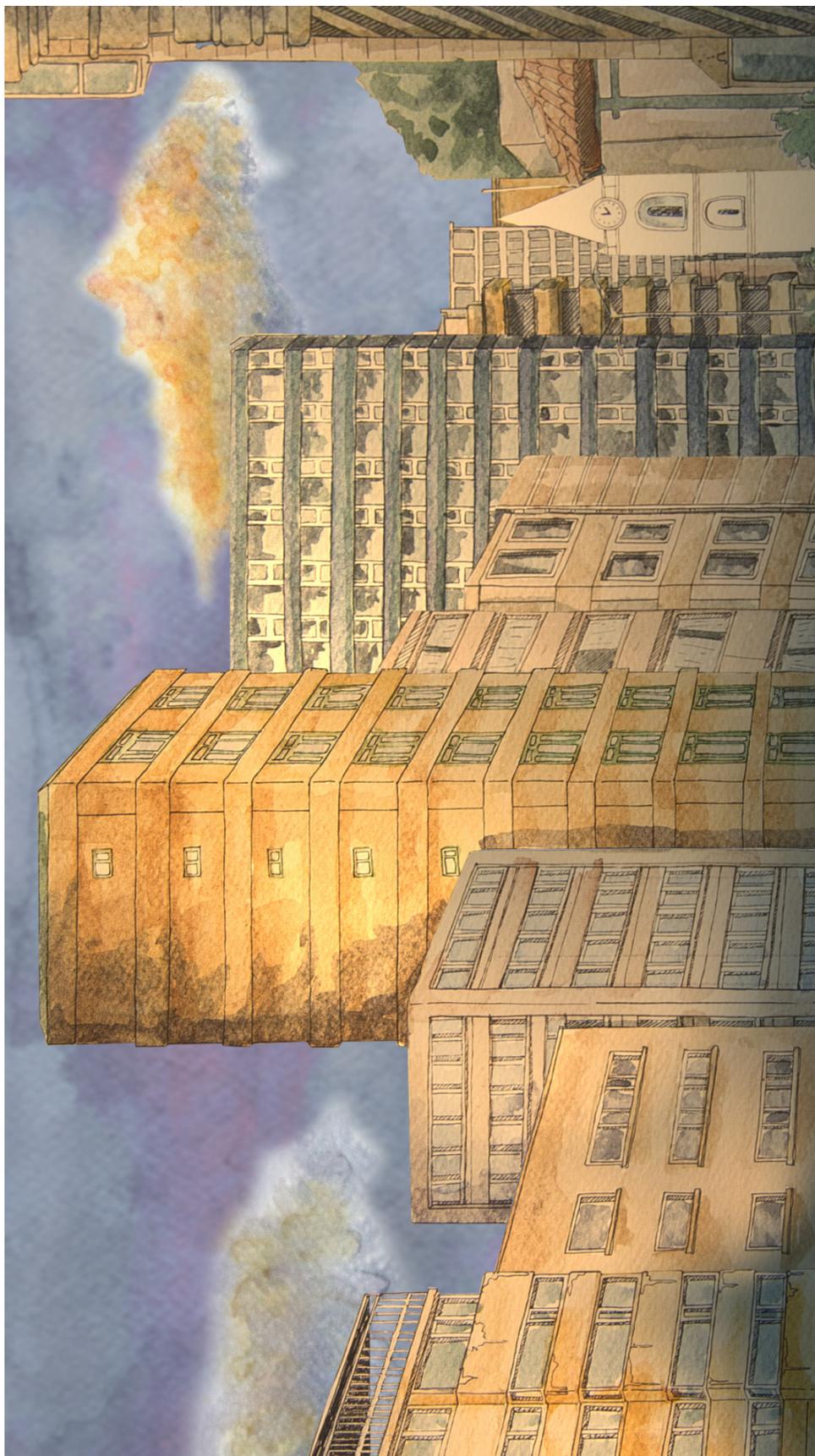






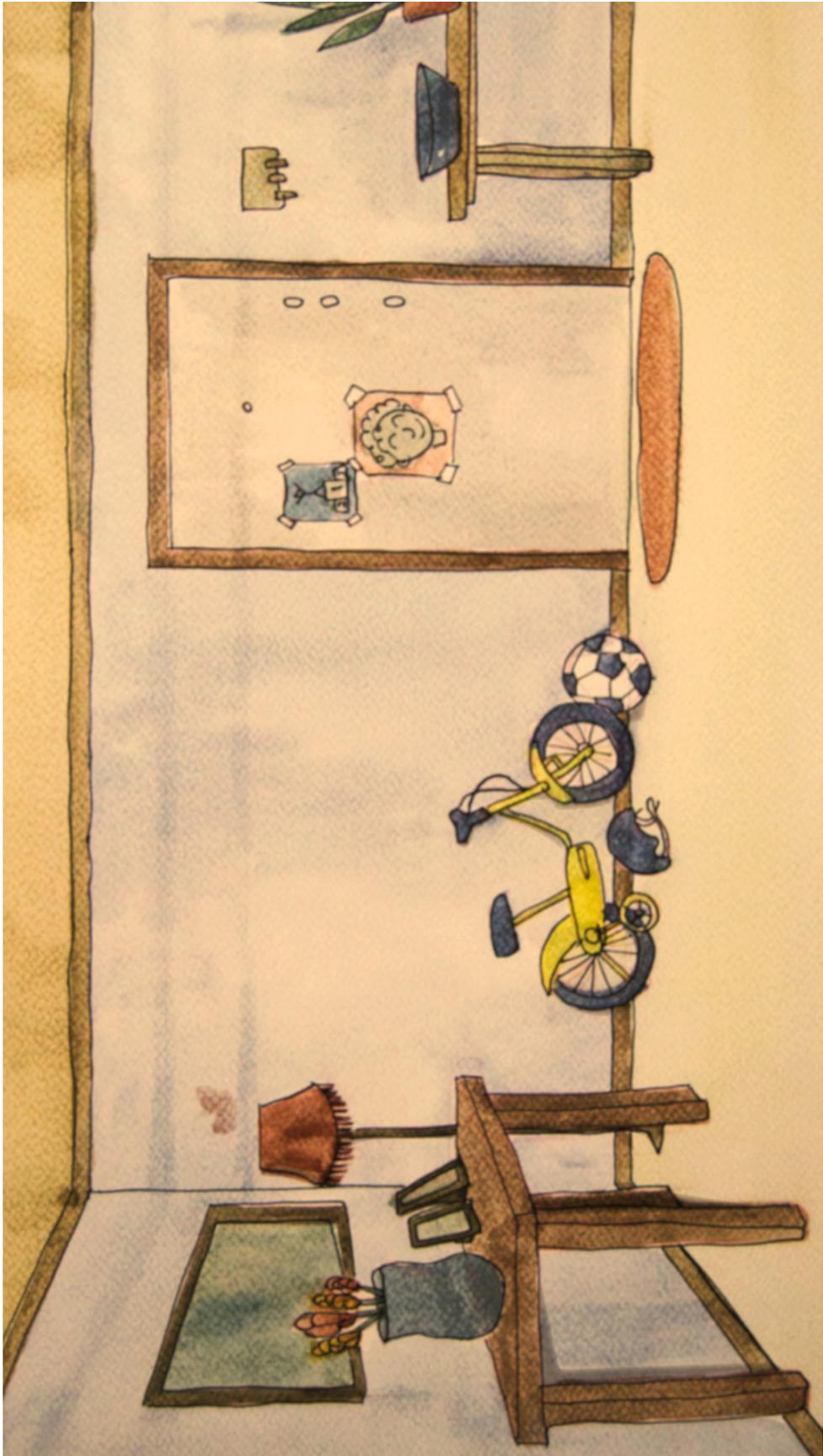






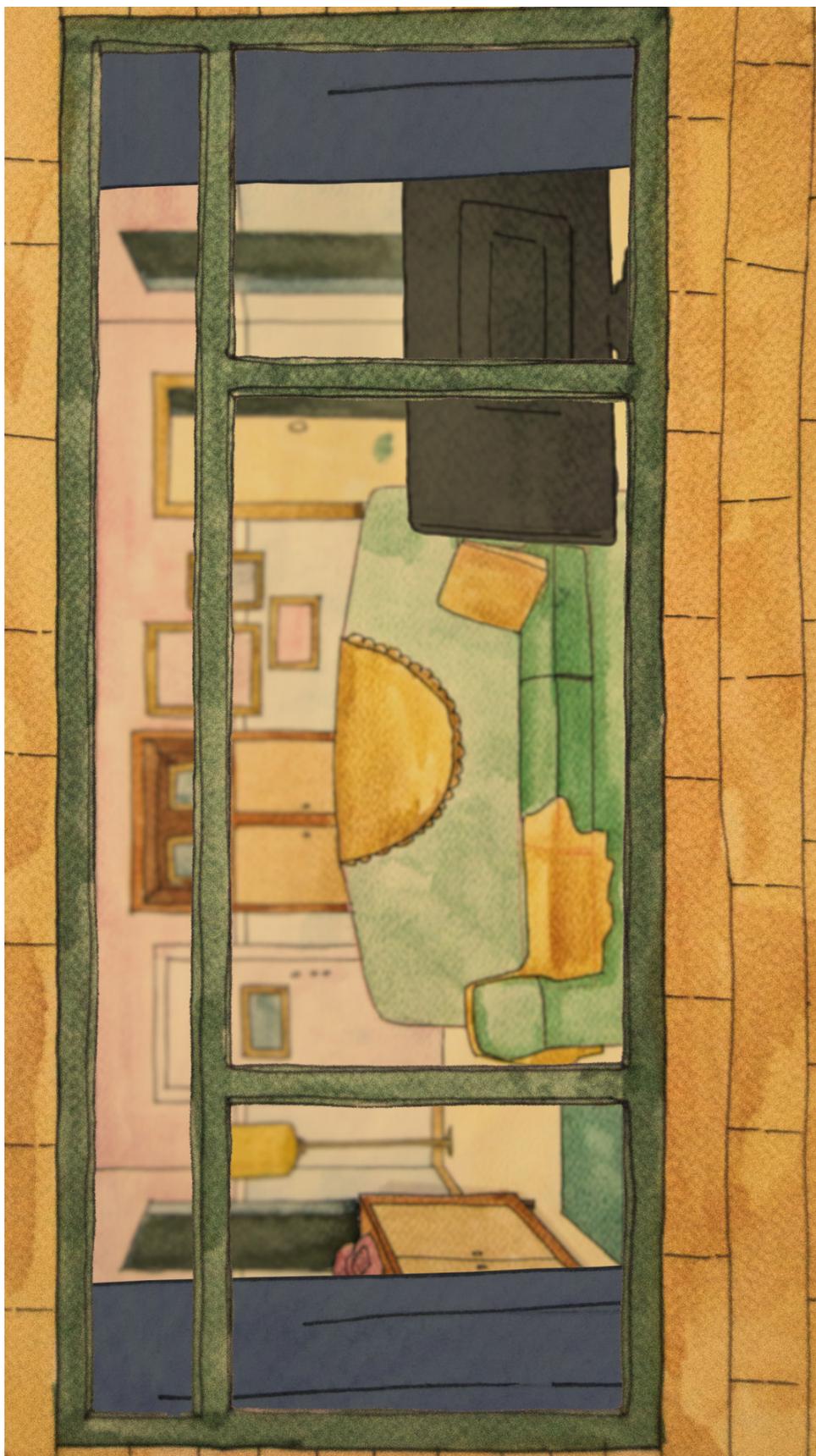


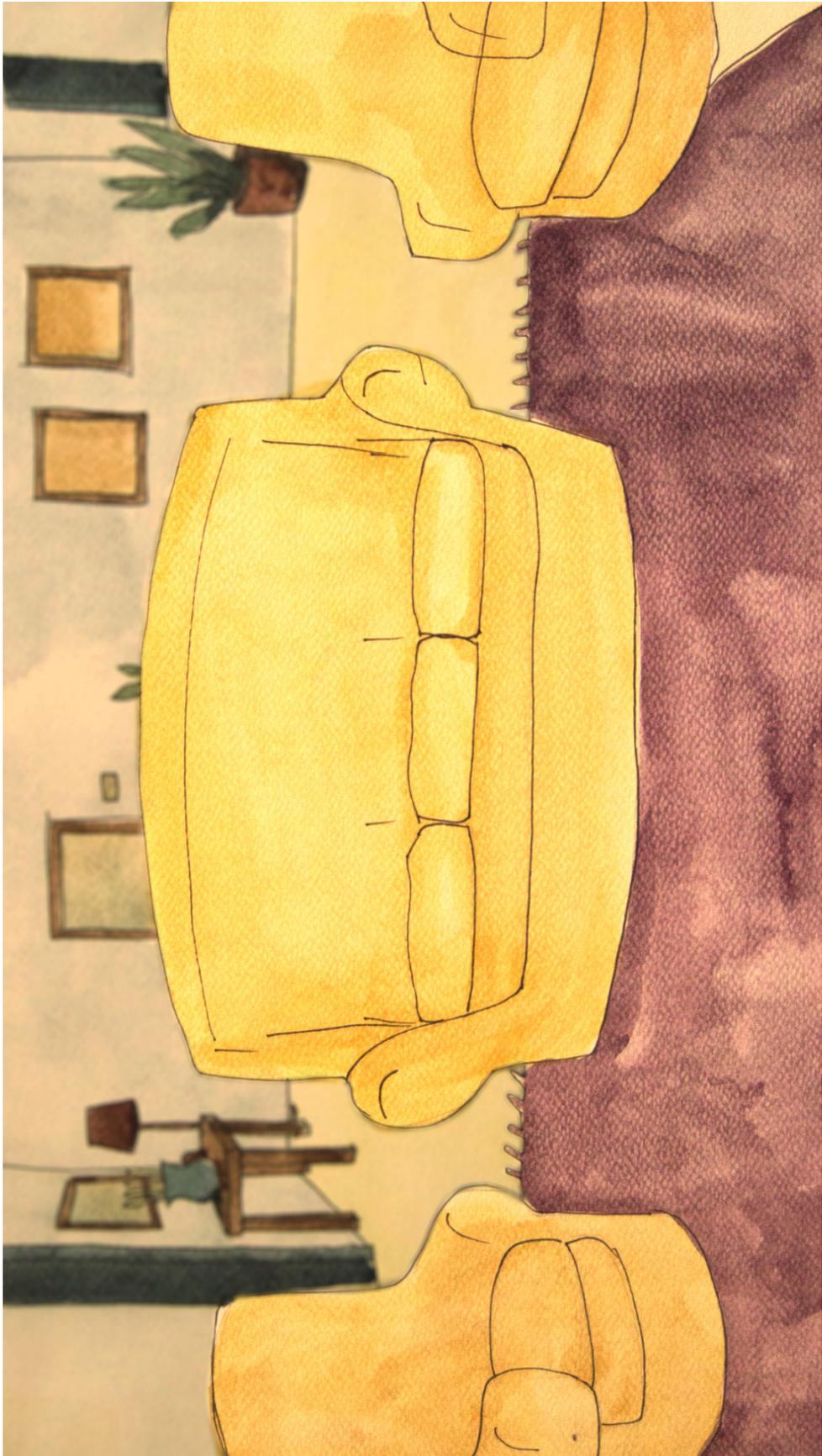






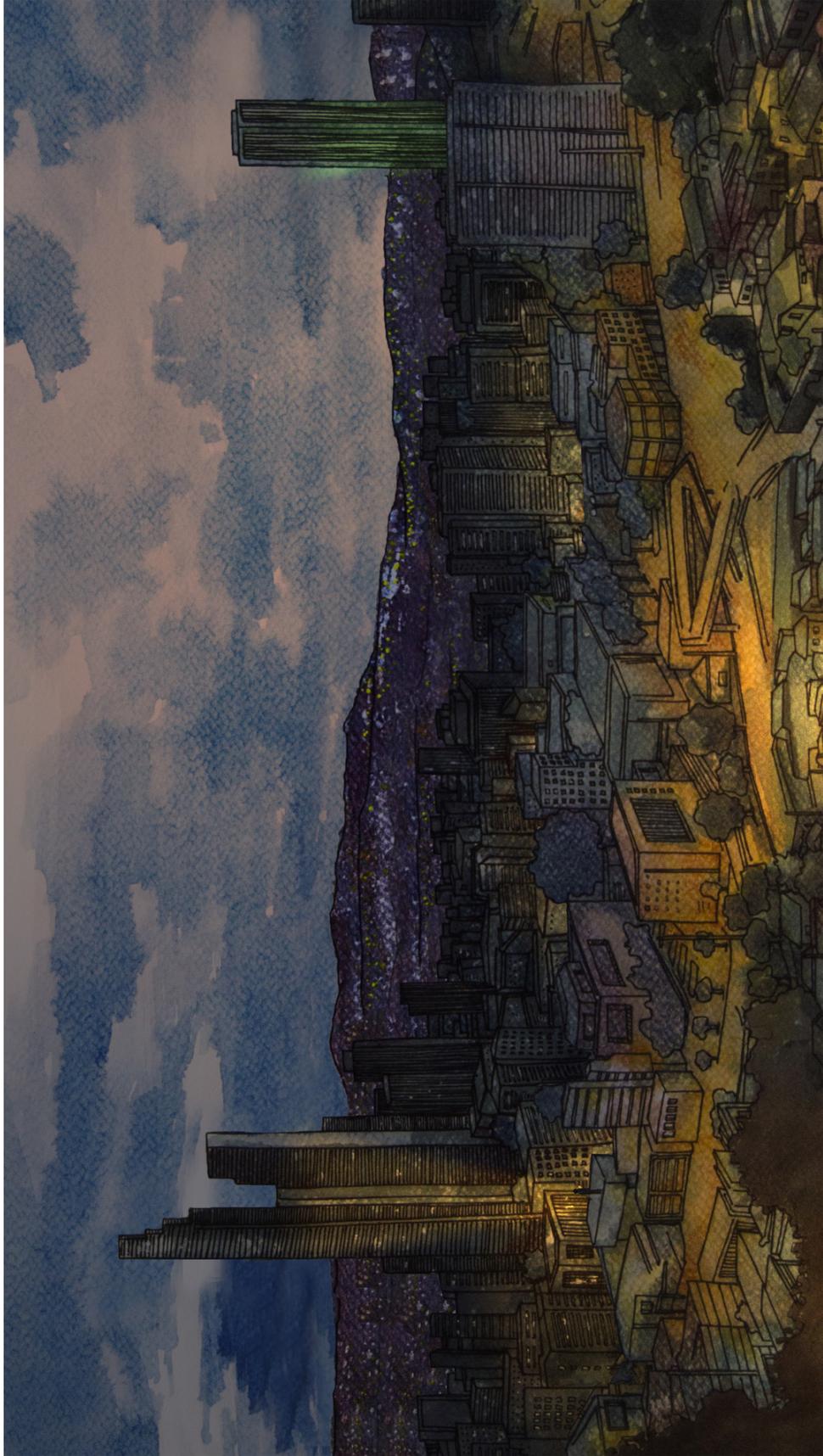


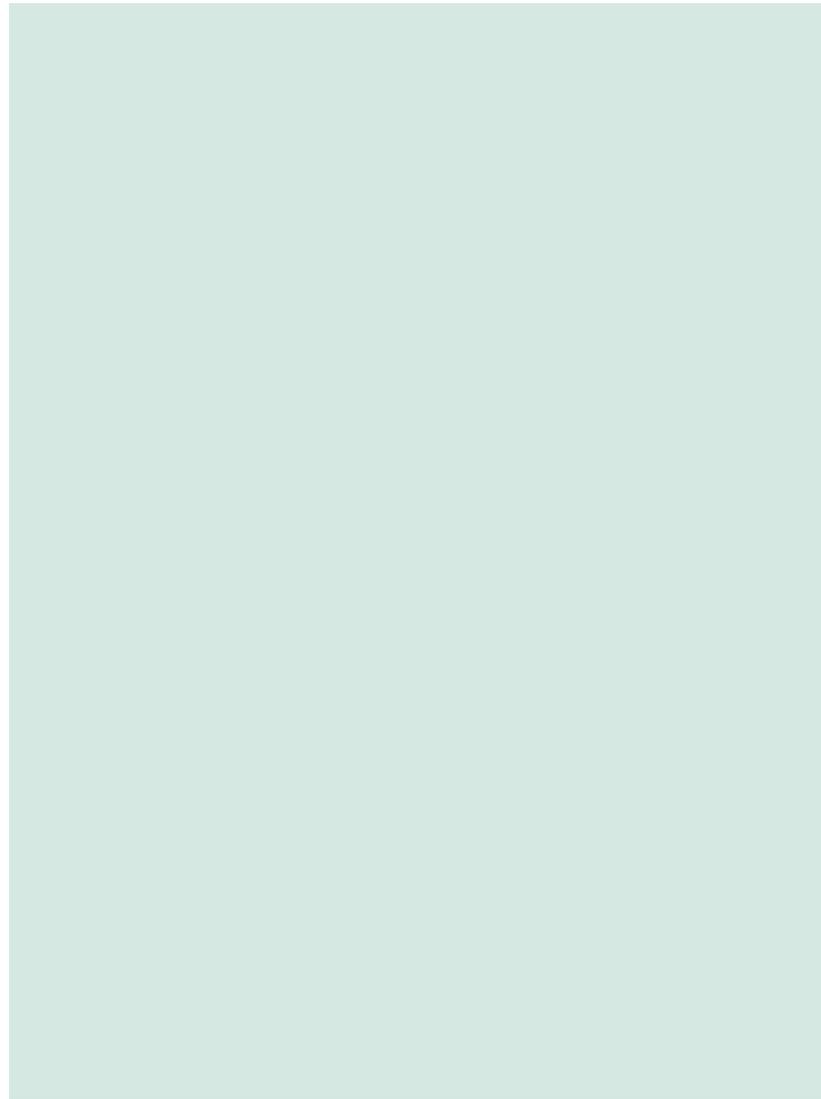


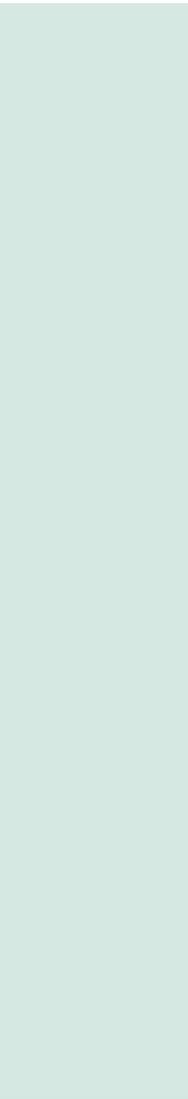












6.8.3

Guion Técnico

	ESC	# PLANO	Acción y Planimetría	Audio	Observaciones y Fondos	Duración (seg)	Movimiento de Cámara
	1	1	Plano General - Bogotá	Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.	Atardecer	3	NA
	2	1	Plano Medio - Transmilenio	Ronquitos, ciudad, respiraciones, ambiente ciudad Bogotá	Sombras y atardecer	4	
	3	1	Plano medio cerrado - Est. Transmilenio	Ronquitos, ciudad, respiraciones, ambiente ciudad Bogotá	Genie dormida en las sillas del Transmilenio	3	
	4	1	Plano General - Bogotá	Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.	Carros, ambiente ciudad, sombras, personas caminando y contenido.	3	
		2	Plano General - Fachada del Edificio Márquez	Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.	Situeas correr frente al edificio de ladrillo y letras doradas anunciando su nombre.	3	
	5	1	Plano General - Habitación de Rodrigo. Él está de espaldas y mira por la ventana, en la habitación se sombra y desorden.	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.)	La sombra de Rodrigo es dominante en la habitación. Acciones: Rodrigo abre la ventana, el caballo de Rodrigo y su cancha reciben aire.	5	Zoom in
		2	Plano medio - Rodrigo observa hacia el cielo	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.)	Plano de el rostro de Rodrigo Fondo habitación espaldas.	2	
		3	Primer plano mano de Rodrigo en la ventana.	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.)	Fondo: Plano del marco de la ventana.	2	
		4	Plano medio posterior pies de Rodrigo dejando el suelo	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.)	Fondo: lateral apartamento	2	

		5	Rodrigo se sienta por completo sobre el marco inferior de la ventana.	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.)	Fondo Apartamiento Estático	3	
	6	1	Overständer - General Rodrigo observa la ciudad hacia abajo.	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.)	Ciudad plano picado con central movimiento.	3	
		2	Plano General contraplano anterior, Transcenas pasan frente a la cámara y al fondo Rodrigo en lo alto del edificio.	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.)	Plano contrapicado ciudad edificio Márquez	3	
	7	1	Plano medio abierto Rodrigo, mirando al suelo y respirando apesadumbrado.	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.)	Apartamiento estático.	3	
		2	Primer Plano mano de Rodrigo aprieta la ventana.	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.)	Fondo: Plano del marco de la ventana.	1,5	
		3	Plano detalle rostro de Rodrigo mira hacia abajo y se tira al suelo.	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.) se escucha como cuando uno se lava los ojos con las manos.	Fondo: apartamento movimiento en corlitas	3	
Negro - Título							
		1	Plano General Lateral, Rodrigo cae y queda en posición boca abajo.	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.) se escucha como cuando uno se lava los ojos con las manos. Efecto leve de la caída	Fondo : Cielo	2	

	8	2	Piano General a Piano medio - Rodrigo cae con sus piernas y brazos extendidos hacia el suelo se detiene en el aire.	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.) se escucha como cuando uno se lava los oídos con las manos. Efecto leve de la caída	Fondo: Cielo	2	
		3	Piano General Lateral Rodrigo se detiene	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.) se escucha como cuando uno se lava los oídos con las manos. Efecto leve de la caída	Rodrigo va cayendo y se detiene abruptamente. Fondo: Cielo	1	
		4	Piano medio Rodrigo está delectado.	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.) se escucha como cuando uno se lava los oídos con las manos. Efecto leve de la caída	Fondo: Cielo	2	
		5	Piano General Ciudad y Rodrigo delectado en la azifa del edificio.	De fondo (Ciudad Sonido ambiente, automóviles, voces, etc.) se escucha como cuando uno se lava los oídos con las manos.	Piano general Fondo ciudad, edificio Márquez	2	
	9	1	Medio. Parabele en la calle con fuerza a sonar. Personas caminan por la calle al lado del parlante.	Mirano nacional	Fondo calle, gente pasando	1,5	
	10	1	Palmiras sobre un cable de la ciudad "colgando" al ritmo del himno nacional	Mirano nacional	Fondo: Casas y ciudad, cable.	2	

	11	1	Piano General - Rodrigo yace horizontal y se cambia de pose a vertical. Corre por acción al siguiente piano.	Himno nacional se devanara en música	Fondo: Cielo	2	
		2	Piano medio cerrado - Rodrigo se observa suspendido las manos y hacia el suelo	Música	Nubes al fondo.	2	
		3	CENTAL- Rodrigo y ciudad moviéndose.	Música	Calle Central.	3	Central
		4	Piano medio- Rodrigo fija su mirada hacia el frente y entrecierra los ojos, observa a los vecinos. Dos palomas en su hombro.	Música	Edificios irreconocibles.	3	
	12	1	Piano general - Apartamentos viejos	Música	Apartamento de los viejos	5	Zoom in
		2	Piano medio Vieja, refunfuñando con el ceño fruncido y algo amargada	Música	Apartamento de los viejos	3	
		3	Piano medio viejo, con cara de aburrido y se mira el audifono de su oreja.	Música	Apartamento de los viejos	3	
		4	Piano medio ambos viejos.	Música	Apartamento de los viejos	2	
	13	1	Piano medio Rodrigo sonríe un poco y es absorbido hacia abajo.	Música	Fondo: cielo	2	
		2	Central - Rodrigo Caer en una fazca de café	Música	fazca de café fondo ciudad	2	
		1	General frontal - Rodrigo cae en la fazca de café.				

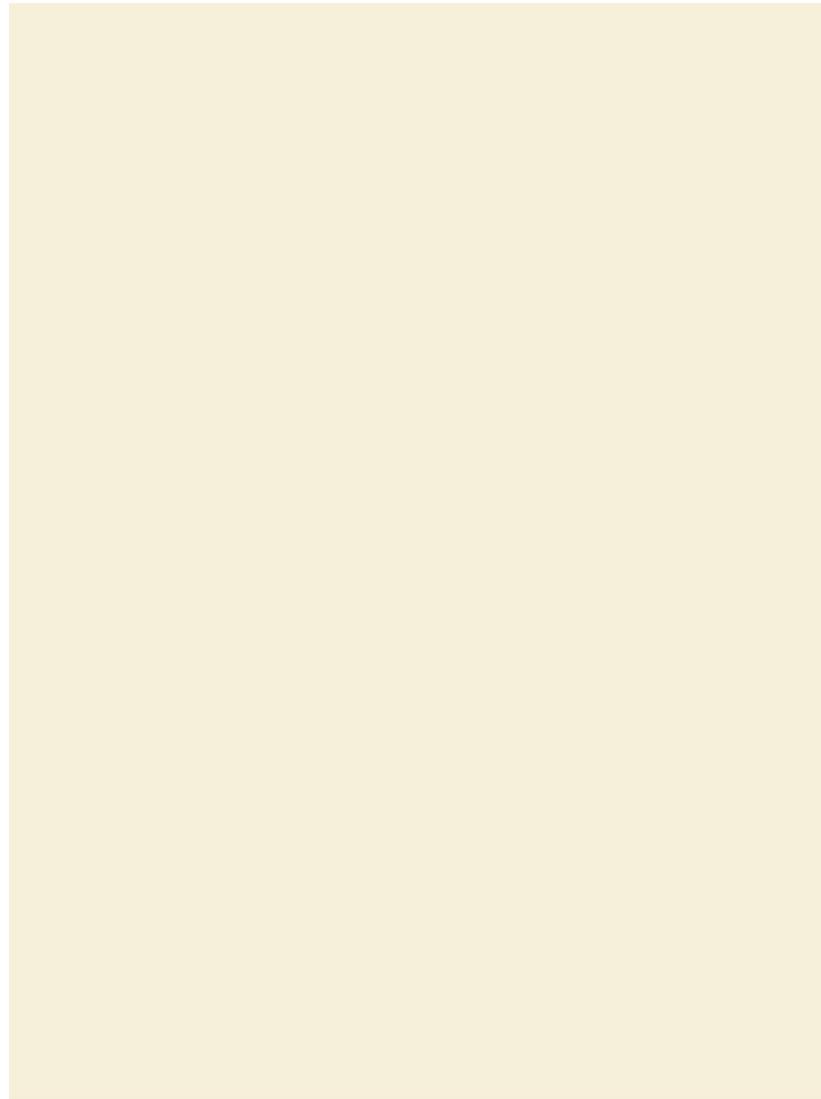
	14	2	General Lateral - Rodrigo continúa cayendo por apartamientos.	Música	laza de café lateral y fondo ruidos. movimiento burbujas	4	zoom in
	15	1	General Rodrigo llega a un apartamento por todo lado jugueles de niños	Música	Apartamento de niños	2	
		2	Medio Un niño de 6 años sale corriendo hacia la cámaras	Música	Apartamento de niños	1	
		3	Lateral - Un galo y un niño pasan corriendo como jugando a las cogidas.	Música	Apartamento de niños	1	
		4	El galo corre y se sienta en medio de la sala.	Música	Apartamento de niños	3	
		5	Uno de los niños se prepara para agarrar al galo detrás de un sofá.	Música	Apartamento de niños	1	
		6	El otro niño se prepara al sentido contrario	Música	Apartamento de niños	1	
		7	Los niños corren a agarrar el galo.	Música	Apartamento de niños	1	
		8	Los niños chocan	Música	Apartamento de niños	1	
		9	Los niños chocan y el galo sale corriendo hacia cámaras.	Música	Apartamento de niños	1	
		10	Rodrigo de Rodrigo sonriendo y siguiéndolos con la cámara - Plano medio	Música	Apartamento de niños	1	
		11	uno de los niños salta y continúa corriendo	Música	apartamento de niños	2	

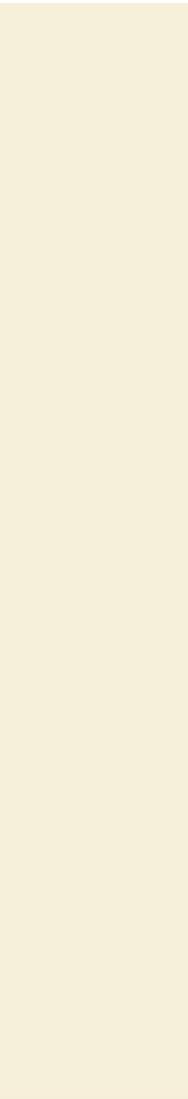
		12	Creación del safari, con líneas de colores y manchas comienza a crearse el safari con jirafas zafas leopardo y gacelas.	Música	Bianco con manchas de colores (Azuarcas, color, pastel seco)	4	Montaje Analítico.4 Planos de líneas y trazos, creando el safari
		13	Lateral - El gato se convierte en tigre.	Música	Manchas de colores	3	
		14	General - El safari completo - Niños y tigre contenido.	Música	El safari creado apartir de manchas de colores, ref. Ernest and Celestine/ The prophet - Birds	2	
		15	General - El niño del gero de explorador se tica sobre el tigre y salen de plano hacia abajo dejando colores y safari en pantalla.	Música	Safari	3	
		16	Plano medio - Sonrisa de Rodrigo	Música	apartamento de niños	1,5	
		17	Los niños y el gato cansado en la sala riendo y acariciando al gato.	Música	apartamento de niños	3	
		18	Plano medio - Rodrigo es expulsado hacia abajo	Música	apartamento - cámara en mano	1	Cámara en mano
	16	1	Plano Entero - Rodrigo cae a gran velocidad .	Música	manchas de colores	2	
		2	Ext. Ventana ota apartamento en el que cae Rodrigo. Espalda de Rodrigo	Música	Fondo: Marco de Ventana y apartamento de embarazada	2	
		1	Plano medio - Rodrigo Rodrigo agitado y mirando a todo lado .	Música	Apda. Embarazada	3	

	17	2	Plano General mujer en un sofá, sentada y analoga.	Música	Ápex. Embarazada	2	
		3	Subjetiva de la taza que tiene para escribir. Rostro de la mujer analoga.	Música	Subjetiva. Se ve rostro de la mujer y techo de apartamento	2	
		4	Plano medio Rostro de la mujer sube de nuevo la cabeza y tiene una cara.	Música	Ápex. Embarazada	2	
		5	Rostro de Rodrigo mirandola con pesar.	Música	Ápex. Embarazada	2	
		6	La mujer cierra los ojos y a su alrededor el fondo se desvanece, ell se eleva del sofá.	Música	Ápex. Embarazada y se va desapareciendo el apartamento	4	
		7	Primer plano - los ojos de Rodrigo sorprendidos.	Música	Fondo: Blanco y naranjas	2	
		8	Plano americano La mujer en posición fetal, canta de volación y su bebé va creciendo .	Música	Fondo: Manchas abruptas aparecen y líneas de colores siguen a la mujer.	6	
		9	Plano medio cercado- Espalda, la mujer pasa por frente a la cámara . Rodrigo está aléxico	Música	Fondo: Manchas abruptas aparecen y líneas de colores siguen a la mujer.	3	
		10	Plano General- La mujer gira alrededor de Rodrigo y se va acostando poco a poco	Música	Fondo: Manchas abruptas aparecen y líneas de colores siguen a la mujer.	4,5	
		11	Rostro de Rodrigo Primer Plano en sus ojos algo se ilumina.	Música	Fondo: Manchas abruptas aparecen y líneas de colores siguen a la mujer.	1	

		12	La mujer queda asociada sobre el sofá que se forma de nuevo con líneas de colores y manchas.	Música	El sofá se crea con líneas rojas sin ser muy definido.	3	
		13	Plano medio - Rodrigo la mira con ternura.	Música	manchas tonos claros	3	
	18	1	Rodrigo "cae" en un apartamento y observa a todo lado.	Música	Apartamento ana no del todo definido.	5	
		2	Medio - Un perro pequeño levanta su cabeza en alarma.	Música	Fondo: canto del perro y muebles.	2	
		3	Primer plano ojos de Rodrigo, mira hacia la puerta.	Música	Fondo: puerta y pared	1	
		3,1	La mano de ana abre la puerta.	Música	Aplo Ana	1	
		4	La puerta principal se abre y ana aparece.	Música	Aplo Ana	2	
		5	Lateral ana observa a Rodrigo	Música	Aplo Ana	1,5	
		6	Lateral Rodrigo observa a Ana	Música	Aplo Ana	1,5	
		7	Ana comienza lentamente hacia Rodrigo y de su cuerpo se desprende un "aura" que empuja a Rodrigo y bailan.	Música	el apartamento se hace menos detallado. El aura de ana es de color azul y transparente. ref. Phantom boy	6	
		8	Plano medio abierto Bailan y bailan sin dejar de mirarse a los ojos.	Música	Fondo: Colores manchas y líneas	5	
		9	Primer plano - Rodrigo y Ana se miran fijamente y se dan un beso.	Música	colores y chipas de colores.	3	

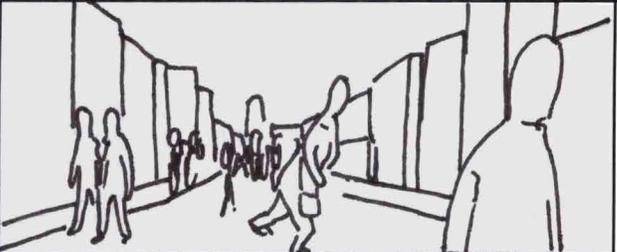
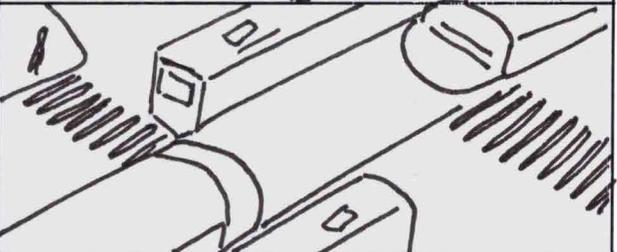
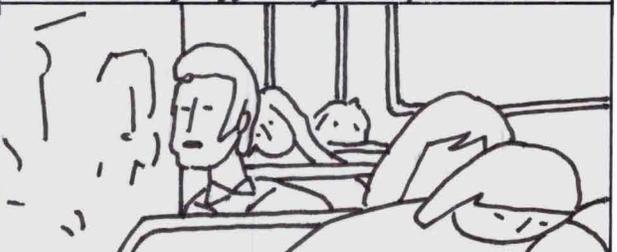
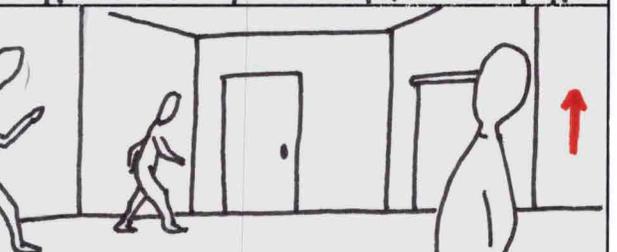
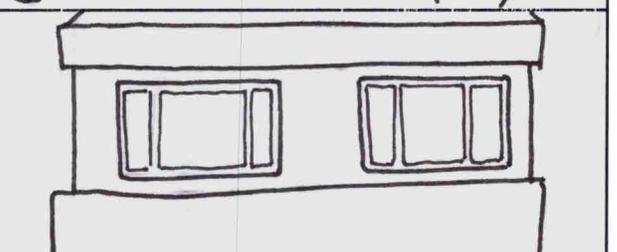
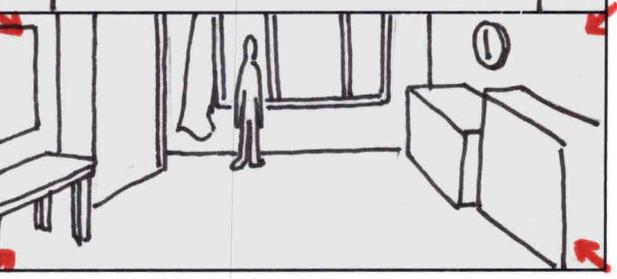
		10	Ara regresa a su cuerpo abruptamente interrumpiendo el beso.	Música	Fondo: apla no muy definido	4	
		11	Primer plano - Rodrigo de Ara con los ojos bien abiertos y mirando hacia la ventana.	Música	Fondo: líneas no tan definidas recreando el aparcamiento	1,5	
	19	1	Rodrigo cae por fuera de la ventana -Plano medio	silencio	Fondo: Cielo	1	
		2	Primer plano ojos de Rodrigo se humedecen	silencio	Fondo: Cielo	1	
		3	Plano más general - Rodrigo cae al vacío boca abajo.	silencio	Fondo: Cielo	2	
		4	Primer plano ojo izquierdo Rodrigo mira una lagrina.	silencio	Fondo: Cielo, la lagrina con líneas de colores detalladas	2	
		5	General Lateral - Rodrigo cae pero debajo de él hay una gran cantidad de agua.	silencio	Prestar atención a la animación de la burbujas. Ref. Vikings	6	
		6	Central - Onda de agua en el agua, ondas.	silencio	Ondas de colores, manchas moviéndose.	3	
		7	las ondas se convierten en la luna y se crea la ciudad de Bogotá en la noche.	silencio	Paísaje de Noche.	4	

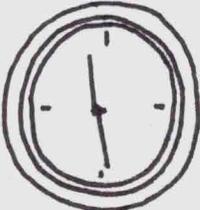
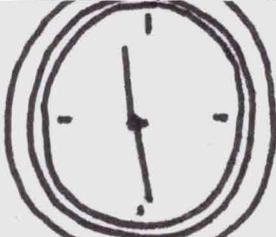
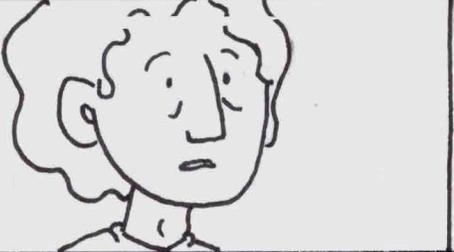
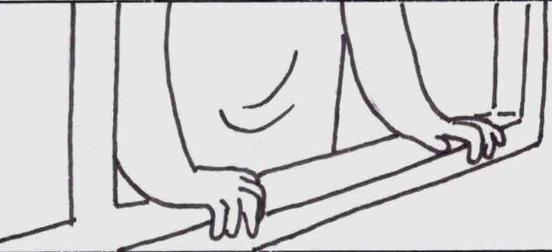
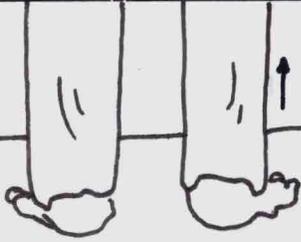
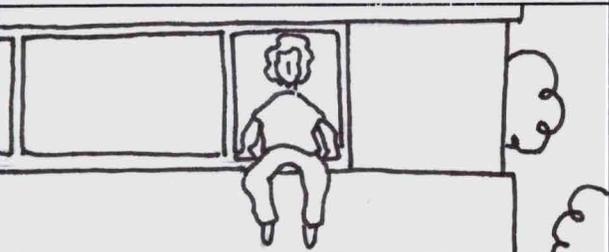
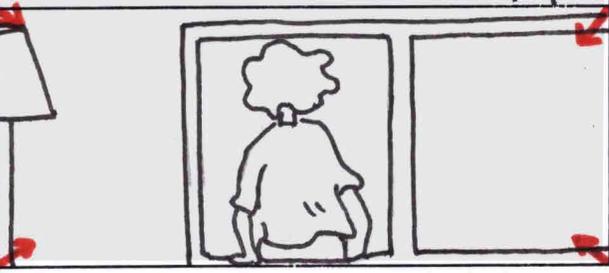


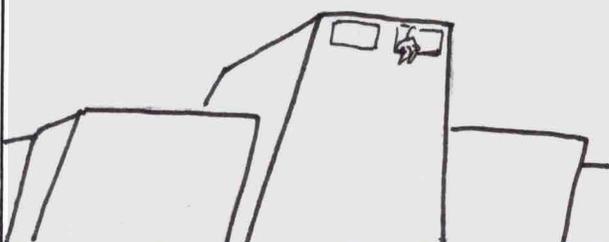
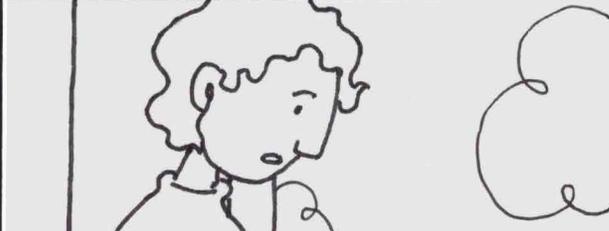
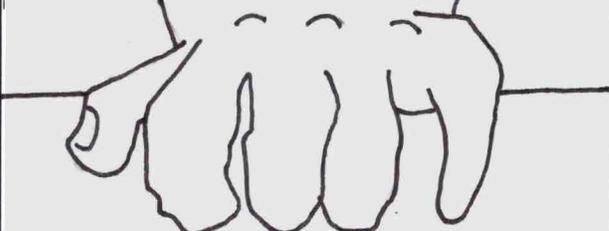
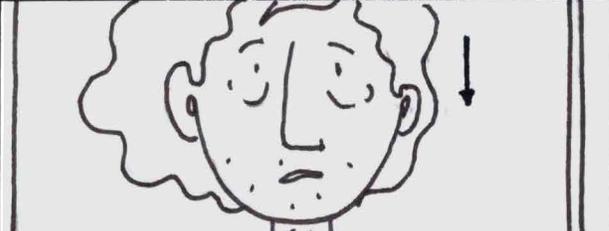
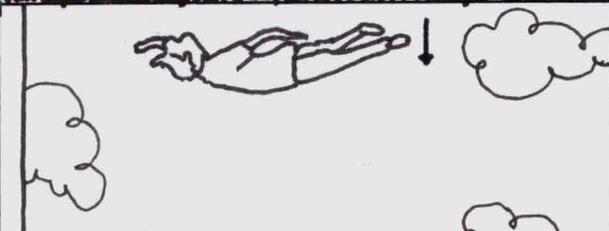


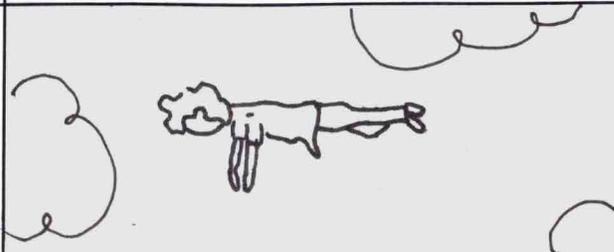
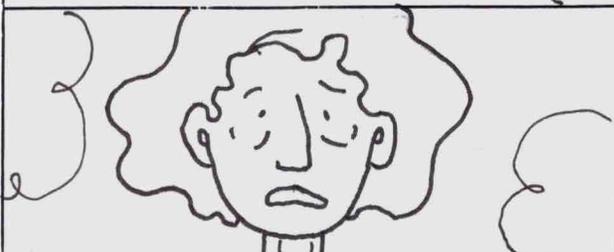
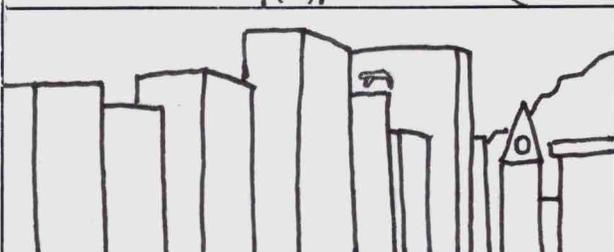
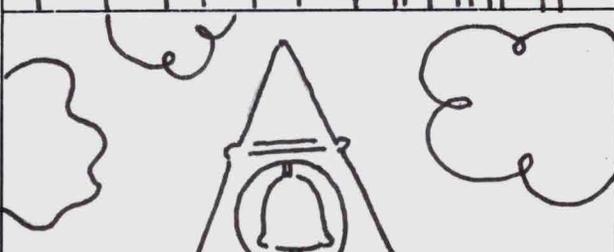
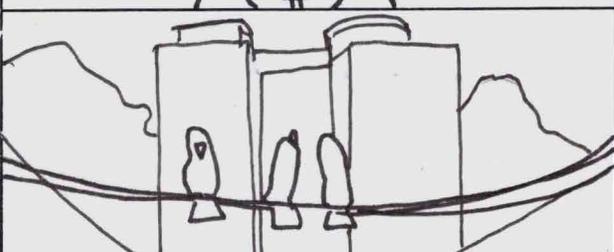
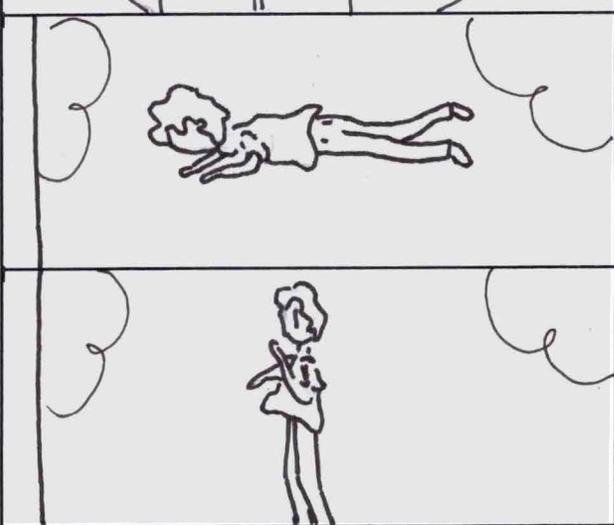
6.8.4

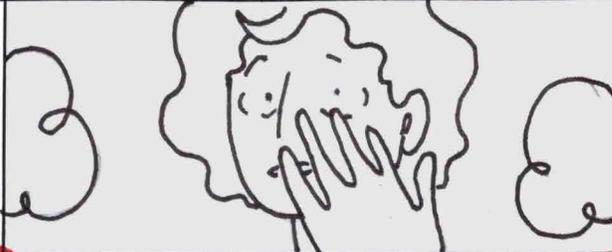
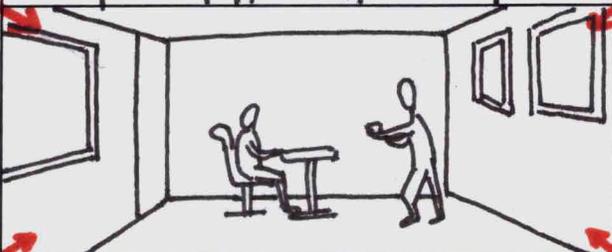
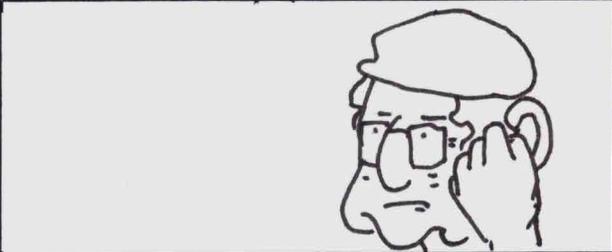
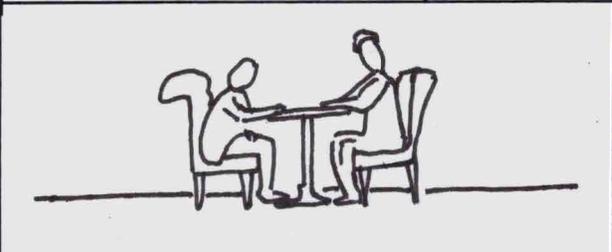
Storyboard

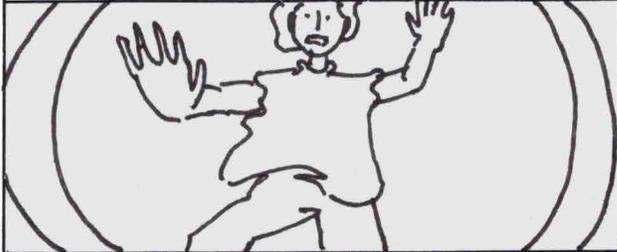
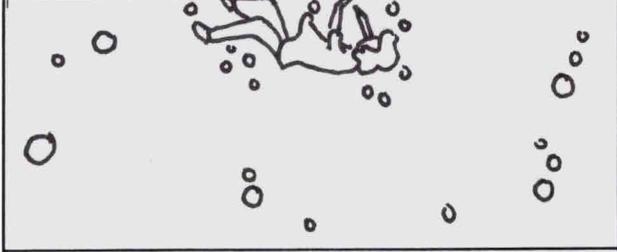
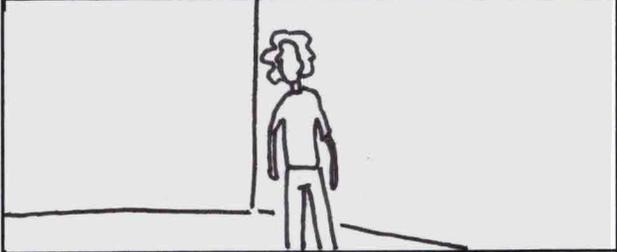
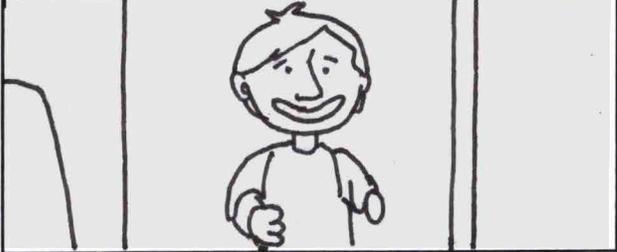
🕒	esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
3	1			<p>La ciudad de Bogotá se mueve en plena hora pico.</p>	<p>Ruido de la ciudad, Personas caminando y hablando.</p>
4	2			<p>Los transmilenios pasan por las calles.</p>	<p>Los buses pasan.</p>
3	3			<p>Las personas se quedan dormidas en los abarrotados transmilenios.</p>	<p>Interior de un bus público.</p>
3	4			<p>Los trancones de la caótica ciudad, avanzan lentamente.</p>	<p>Ciudad.</p>
5	5			<p>La fachada de ladrillos del edificio Márquez es tocada por la luz del atardecer.</p>	<p>Murmullos de personas, se van alejando.</p>
					<p>Ciudad desde un edificio alto.</p>
5	6			<p>Rodrigo, está parado frente a la ventana de su apartamento en el décimo piso.</p>	<p>Interior de habitación, Tic tac del reloj.</p>

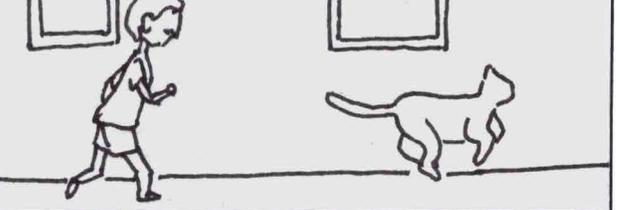
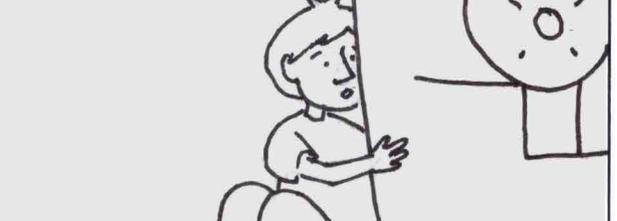
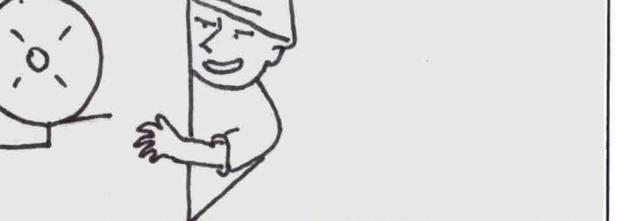
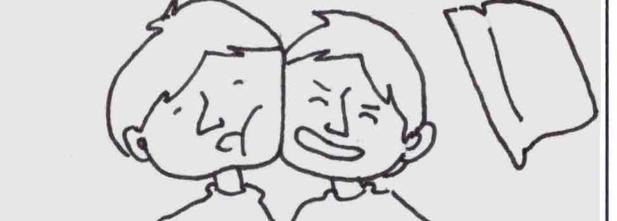
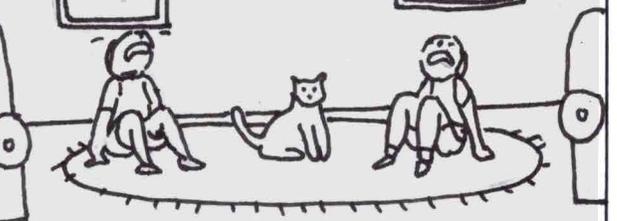
🕒	esc	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
3	7		El reloj marca la hora.	El tic tac del reloj.
	8			
2	9		Rodrigo mira hacia el cielo.	Exterior calle desde el edificio.
2	10		Impulsa sus manos hacia el marco de la ventana.	Fuerza al apoyar las manos.
2,5	11		Lanza sus pies hacia arriba.	Los pies despegándose del piso.
4	12		Se sienta por completo hacia el exterior sobre el borde de la ventana.	Ciudad desde la altura.
2	13		El aire golpea su cabello y su camisa.	Interior.

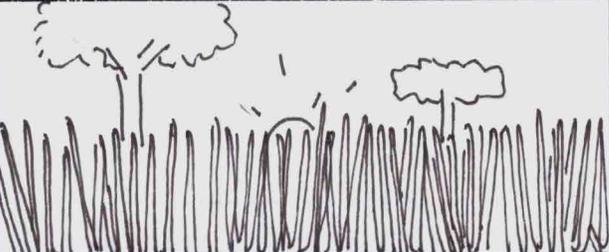
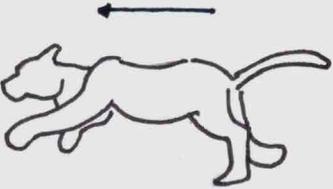
🕒	esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
3	14			En lo alto del edificio está Rodrigo.	Murmullos y pasos de personas en la ciudad.
3	15			Rodrigo respira agitado.	Respiración y ciudad desde la altura.
1,5	16			Aprieta con su mano el marco de la ventana.	Mano apretando la ventana.
3	17			Se lanza hacia el suelo.	El aire rompiéndose con el peso de Rodrigo.
5	18			TITULO 6 PM	Aire y pitido.
2	19			Rodrigo cae hacia el suelo.	Aire y de fondo ciudad.
2	20			Rodrigo cae.	Aire y ciudad.

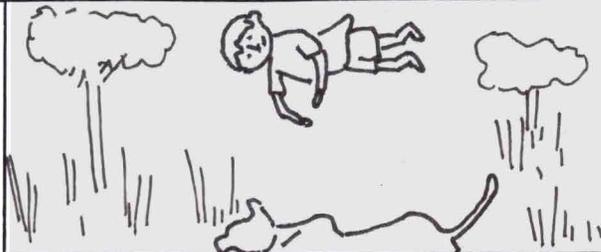
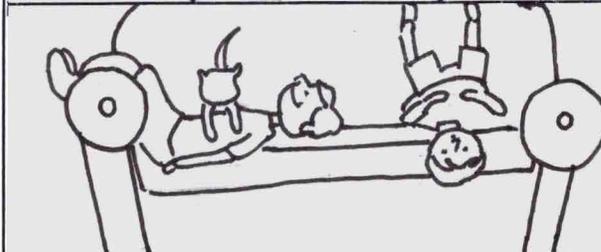
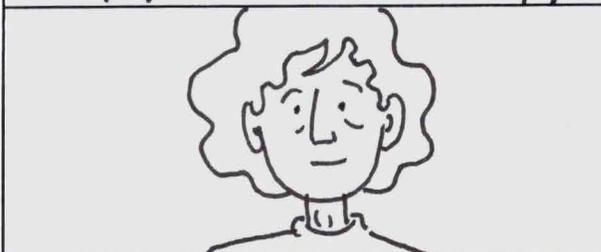
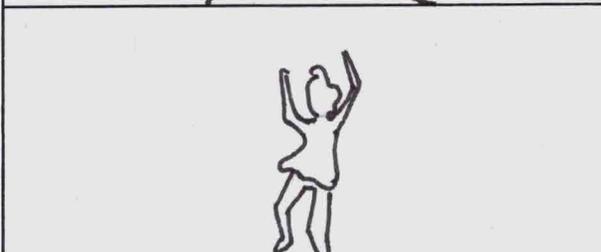
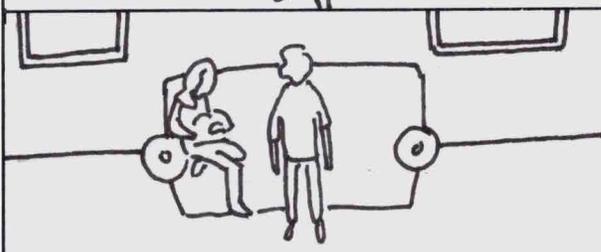
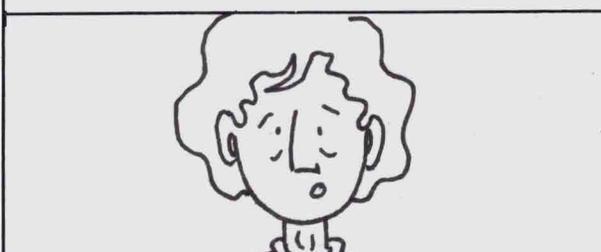
🕒	esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
2	21			Rodrigo, de repente, queda completamente congelado en el espacio	Fuerza al detenerse. Y ciudad.
2	22			Observa hacia ambos lados y queda pasmado.	Ciudad desde la altura.
2	23			Luce pequeño a comparación de la gran ciudad.	Ciudad desde cerca.
2	24			La punta de la iglesia.	Ciudad y campanas.
2	25			Las palomas se mueven al ritmo de las campanas.	Palomas, campanas y ciudad.
3	26			Rodrigo toma impulso para quedar de forma vertical.	Ciudad de fondo.

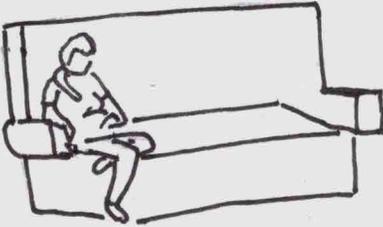
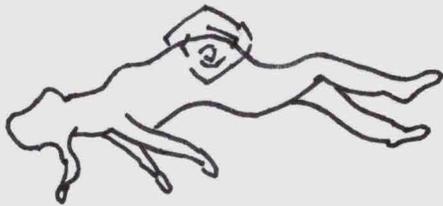
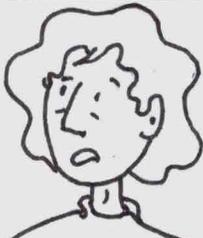
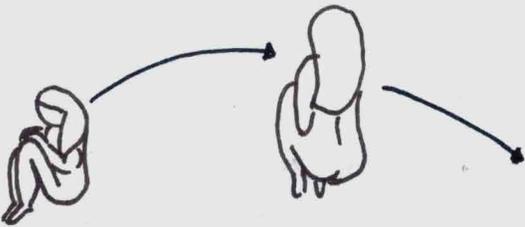
🕒	esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
2	27			Rodrigo observa sus manos de nuevo sin entender lo que sucede.	Ciudad.
3	28			Mira hacia el cielo.	ciudad.
3	29			Baja la mirada y algo frente a él llama su atención.	Ciudad.
5	30			Un par de ancianos está a punto de disfrutar el café de la tarde.	Interior. pasos del anciano. La silla del viejito. El café sobre la mesa.
3	31			La anciano se queja y hace muecas.	Viejita gruñendo.
3	32			El anciano retira su audifono de su oido para evitar escuchar a la viejita.	La mano retirando el audifono.
2				Permanecen sentados y en silencio.	Interior, aire suave.

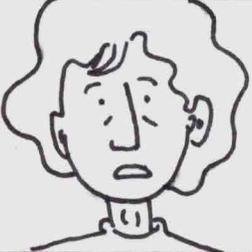
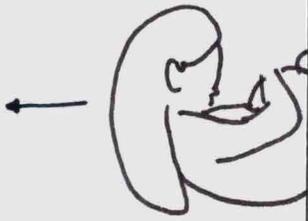
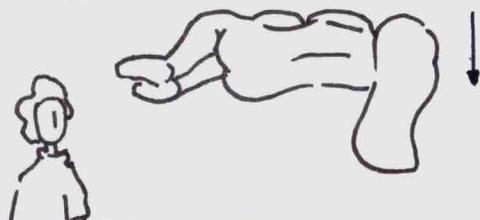
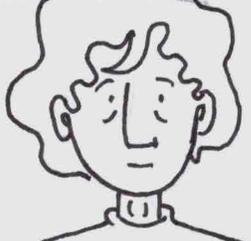
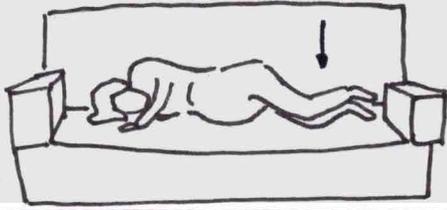
🕒	esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
2	33			Rodrigo emite una pequeña sonrisa. Pero es absorbido de nuevo por la caída.	Rodrigo continua cayendo. Aire interrumpido.
2	34			Esta vez cae al interior de la taza de café.	Caída en el café.
4	35			Atraviesa el denso líquido.	Interior de agua.
4	36			Cae a través de más apartamentos.	Aire y ruido veloces.
2	37			Llega a un apartamento completamente nuevo para él.	Interior.
2	38			Un niño sale corriendo de una esquina de la sala.	Pasos y risas del niño.

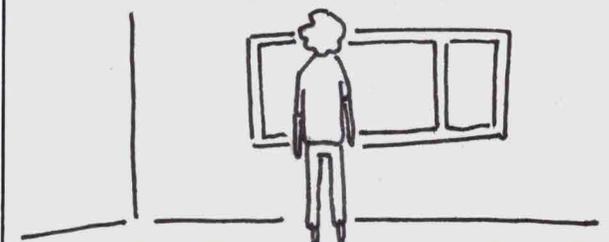
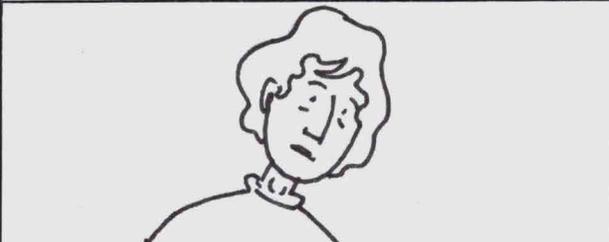
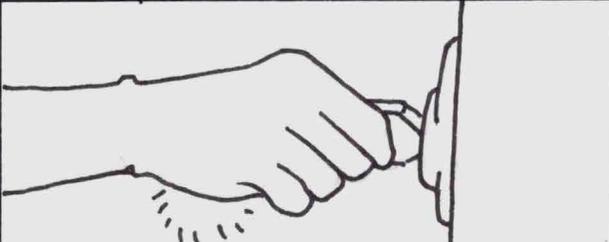
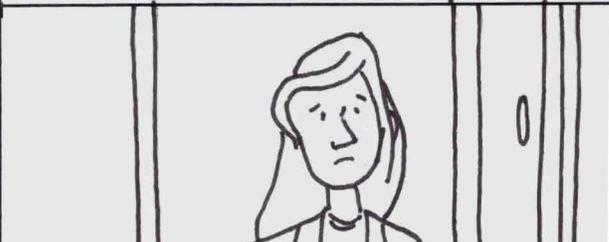
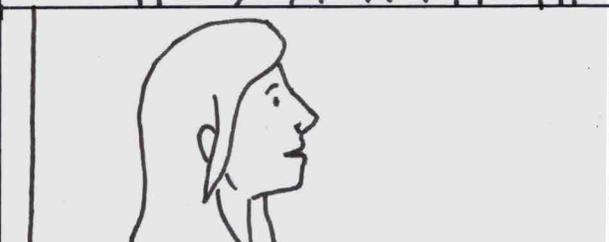
🕒	esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
2	39			Un gato corre, huyendo de uno del niño.	Pasos del gato y del niño. Risas.
3	40			El gato se detiene en medio de dos sofás.	Gato.
1	41			Un niño se prepara para atacar.	Suspiro del niño.
1	42			El hermano gemelo se prepara también detrás del otro sofá.	Risa.
1	43			Los niños salen corriendo en dirección al gato.	Pasos.
1	44			Se estrellan con fuerza.	Golpe de los dos niños.
2	45			Lloran y el gato tranquilamente sale corriendo.	Llantos.

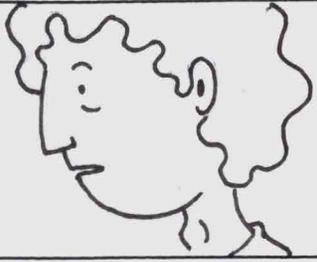
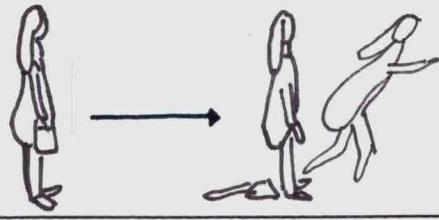
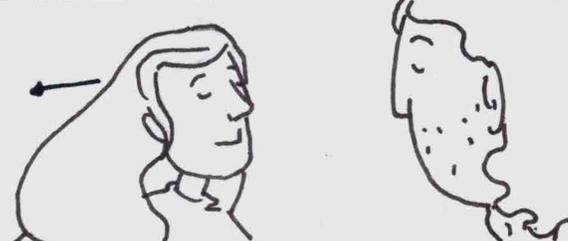
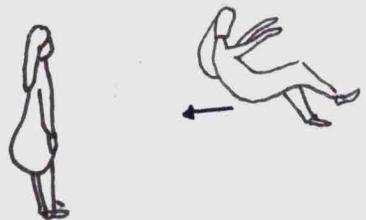
🕒	esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
1					Pasos de gato.
2	46			Rodrigo sigue con la mirada al gato.	interior habitación.
1	47			Uno de los niños salta y sale corriendo.	Salto.
4	48			Manchas de colores comienzan a formar figuras.	Pinceladas.
4	49			Las manchas crean un safari.	Pinceladas y exterior safari.
3	50			El gato se convierte en tigre y continúa corriendo de los niños.	Pasos gato y tigre.
2	51			Uno de los niños se impulsa para saltar.	Pies del niño separándose del piso.

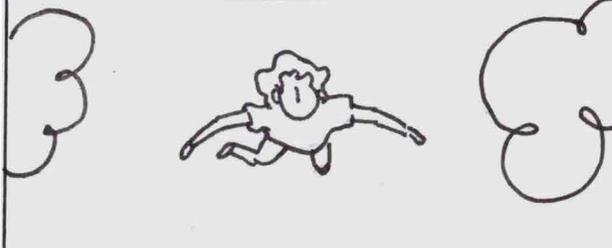
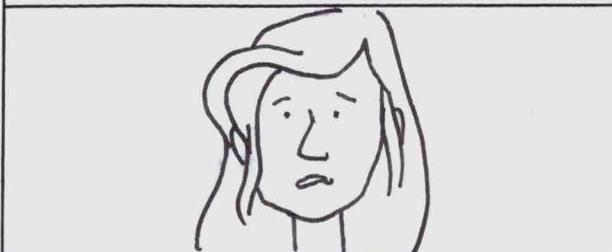
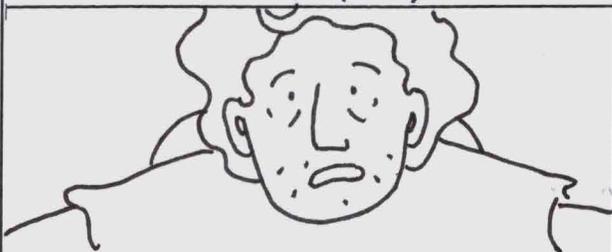
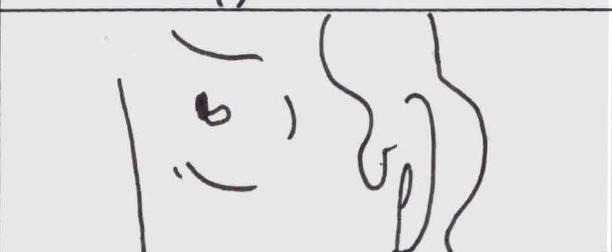
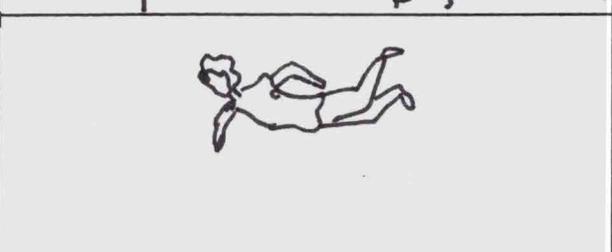
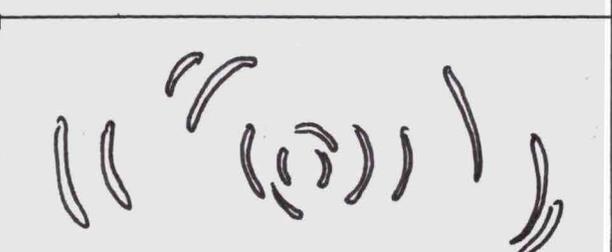
esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
3	52		El niño salta y agarra al tigre llevándolo hacia abajo y dejando desaparecer el safari.	El niño cayendo sobre el tigre. Safari.
2	53		Rodrigo continua observando.	Safari
3	54		Los niños quedan cansados sobre el sofá grande en medio de la sala.	Interior.
1	55		Rodrigo emite una pequeña sonrisa y sale disparado hacia abajo	Safari.
2	56		Atraviesa apartamentos.	Aire y ruidos veloces.
2	57		Llega a una nueva sala, y esta vez hay una mujer embarazada sentada sobre el sillón.	Televisión. Interior.
3	58		Rodrigo está agitado por la caída. y la observa.	Respiración Rodrigo.

🕒	esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
2	59			La mujer tapa su boca y esta indispuesta.	interior.
2	60			La mujer agarra el balde a su lado y vomita.	tos de la mujer.
2	61			Levanta su cabeza y esta débil.	Malestar de la mujer.
2	62			Rodrigo la mira con algo de pesar.	Interior.
4	63			La mujer se eleva del sofa y se convierte en una figura generica de mujer. Levita y su vientre crece a medida que gira por el espacio.	
2	64			Rodrigo observa sorprendido.	
6	65			La mujer gira y se acurruca como un bebé.	

esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
			<p>La figura de la mujer se convierte en un feto.</p>	
3	66		<p>Que es recubierto por un vientre.</p>	
1	67		<p>Rodrigo está impresionado.</p>	Interior habitación.
5	68		<p>La mujer acurrucada se mueve hacia el lado.</p>	Interior habitación.
1	69		<p>Rodrigo la observa frente a él detenerse sobre el sofá y comenzar a bajar.</p>	
3	70		<p>Rodrigo sonríe al verla quedar acostada en el sofá.</p>	
			<p>La mujer permanece sobre el sofá y vuelve a ser la mujer embarazada.</p>	Peso de la mujer sobre el sofa.

🕒	esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
5	71			Rodrigo cae en otro apartamento.	Interior.
					Interior.
2	72			Un perro ovejero levanta su cabeza y la gira hacia un lado como mirando a Rodrigo.	Perro.
1	73			Rodrigo dirige su mirada hacia la puerta.	Llave introduciéndose a la puerta.
1	74			Una mano de mujer inserta una llave en la cerradura.	la llave girando y la puerta abriendo.
2	75			Ana entra por la puerta.	Puerta abre. Pasos Ana.
1	76			De inmediato dirige su mirada fijamente a Rodrigo.	

🕒	esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
1	77			Rodrigo se sorprende de que ella lo vea.	Respiración.
6	78			Ana camina en dirección a él y se desdobla.	Pasos y desdoblamiento.
5	79			Agarra a Rodrigo y salen por la ventana.	Aire, baile.
3				Giran y giran como en un baile.	
3				Se dan un beso.	Beso.
4	80			Ana sale expulsada en dirección a su cuerpo.	Ana al irse.
2	81			Ana vuelve a su cuerpo.	

🕒	esc	6 PM	IMAGEN	ACCIÓN	SONIDO
1	82		Rodrigo continúa cayendo como antes de permanecer detenido.	Aire y ciudad.	
1	83		Ana lo mira a través de la ventana.	Interior.	
1	84		Rodrigo y Ana enuncen sus miradas.	Aire y ciudad.	
2	85		Rodrigo continúa cayendo.	Aire y ciudad.	
2	86		Rodrigo expulsa una lágrima de su ojo.	Aire y ciudad.	
6	87		Rodrigo cae naturalmente.	Caida.	
4	88		Ondas de agua dan paso a la ciudad ya de noche.	Agua.	





6.8.5

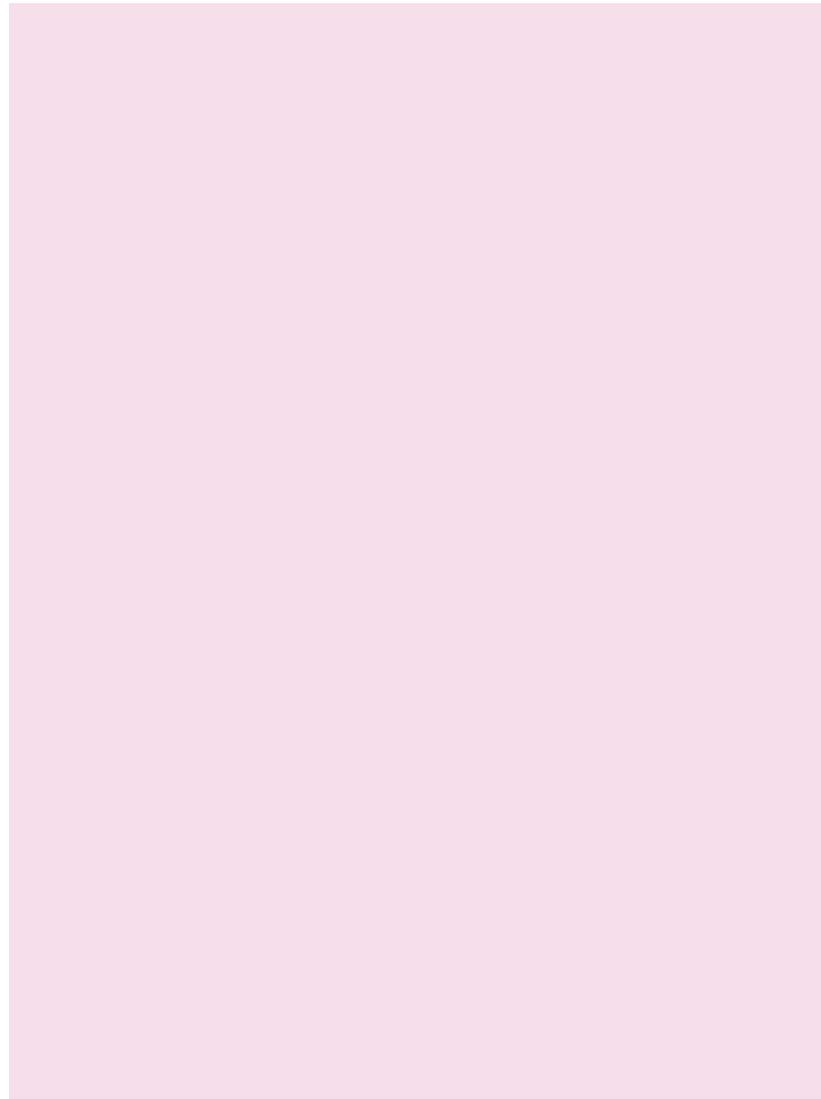
Animatic

6.8.5. Animatic

Link de video

<https://vimeo.com/274621847>

contraseña: seispmanimatic



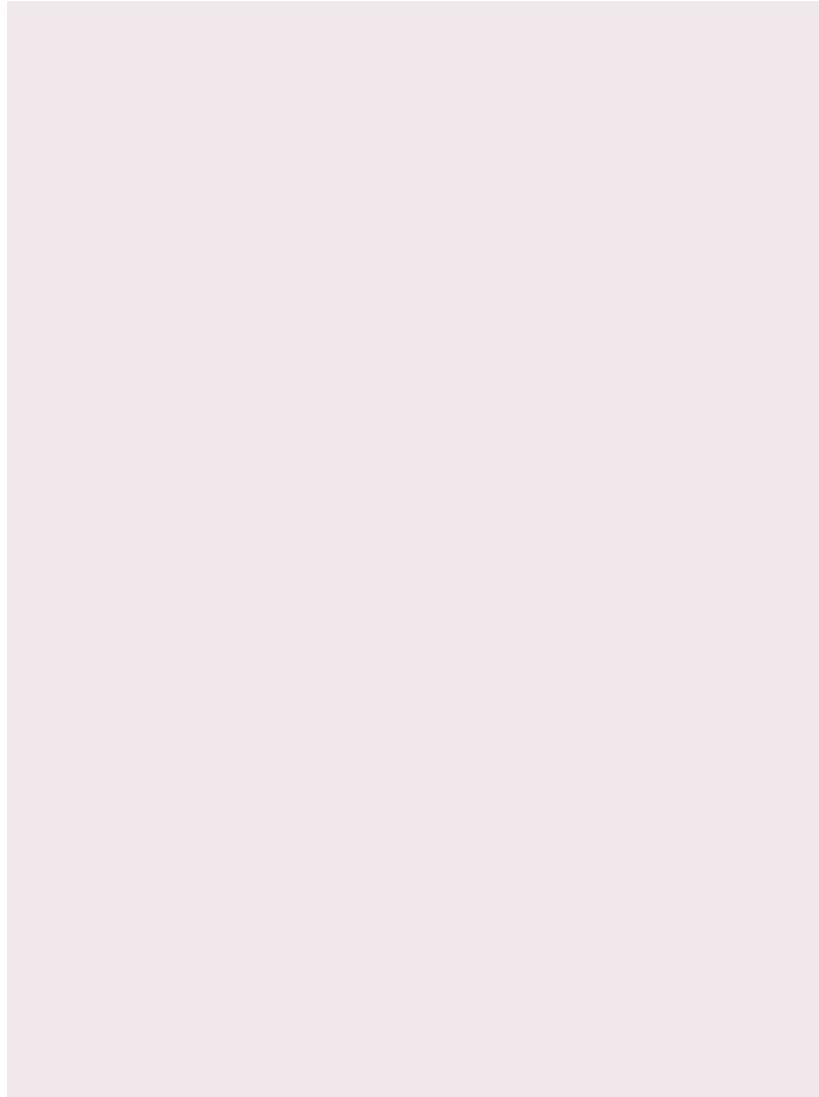


6.8.6

Iluminación









6.8.9

Créditos

SEIS PM

Realización

**Mónica Baptiste
Nicole Guerrero
Camila Mendoza
Margarita Torres**

Dirección

Nicole Guerrero

Producción

Mónica Baptiste

Dirección de Animación

Nicole Guerrero

Dirección de Fotografía

Margarita Torres - Nicole Guerrero

Dirección de Arte

Nicole Guerrero

Dirección de Post Producción

Margarita Torres

Sonido y Mezcla

Camila Mendoza

Música

Oscar Olaya

Interpretación Rodrigo

Mateo Moya

Guion

Nicole Guerrero – Margarita Torres

Asesor de Tesis

Andrés Forero

Asesores de Guion

Andrés Forero – Ana María Pérez

Diseño de Créditos

Carlos Rodríguez

Fondos

**Nicol Guerrero
María José Alba
Camila Durán
Camila Mendoza
Daniela Contreras**

Coloristas

**Paula Bolívar
Lizeth Fernández
Daniel González
Camila Mendoza
Carlos Rodríguez
Álvaro Salamanca
Margarita Torres
Felipe Vidal
Mónica Lasprilla
Valeria Gómez
Camilo Gómez
Carlos Torres
Laura Buitrago
Juan Pablo Rico
Melany Montenegro
Yara Thiriat
Xiomara Martínez
Marcela Arizmendi
Margarita Albarracín
Lorena Zúñiga
Juliana Sabogal
Laura Muñoz
Juan Pablo Valdeblanquez
Altair Duque
Daniela Contreras
Cristina Plazas
Aydeé Quimbay**

Agradecimientos

**Familia Guerrero Quimbay
Familia Mendoza Moreno
Familia Torres Forero**

Familia Baptiste Gouffray

Andrés Forero

Ana Pérez

Carlos Martínez

Fabio Quimbay

Carlos Rodríguez

Lizeth Fernández

Álvaro Salamanca

María José Alba

Camila Durán

Laura Reyes

Paula Bolívar

Claudia Morales

Felipe Vidal

Mónica Lasprilla

Valeria Gómez

Camilo Gómez

Carlos Torres

Nicolás Torres

Laura Buitrago

Juan Pablo Rico

Melany Montenegro

Yara Thiriat

Xiomara Martínez

Marcela Arizmendi

Margarita Albarracín

Lorena Zúñiga

Juliana Sabogal

Laura Muñoz

Juan Pablo Valdeblanquez

María Fernanda Henao

Elina forero

Sandra Poveda

Mateo Moya

Juliana Bernal

Altair Duque

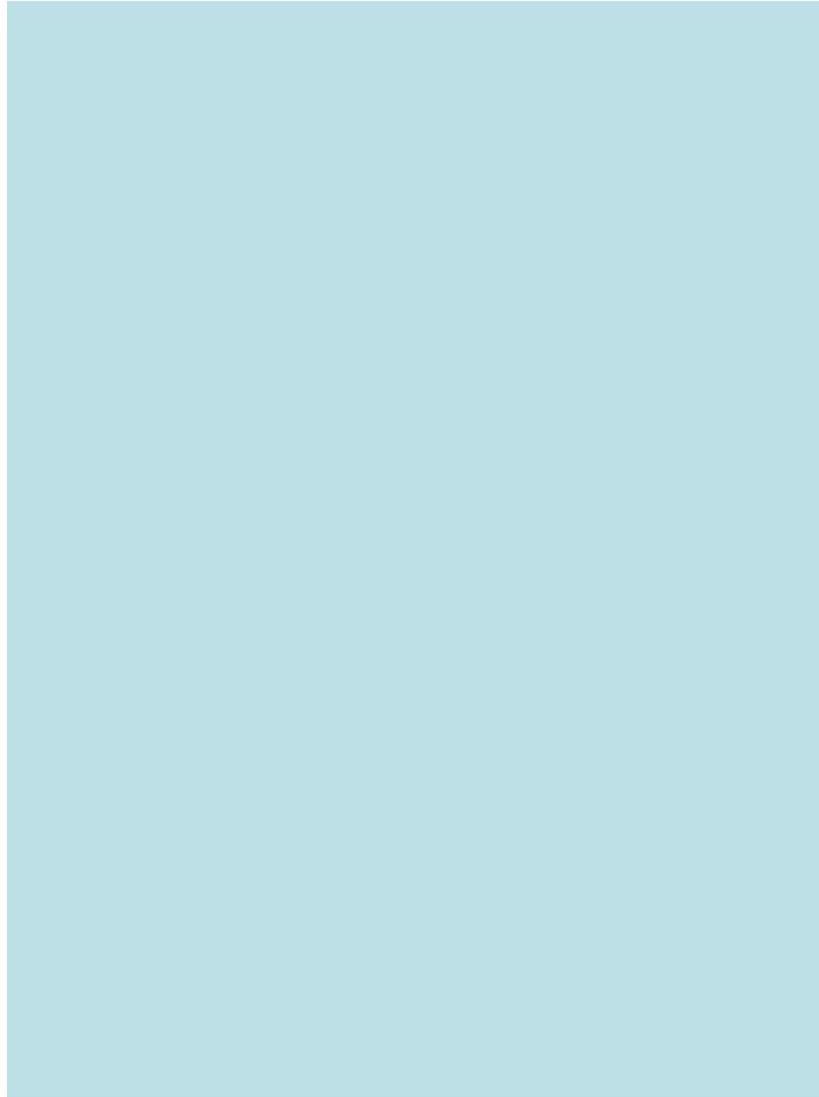
Andrea Corzo

María Fernanda Contreras

Universidad de La Sabana

Bogotá, Colombia

2018





7

Referencias

7. Referencias

Abraham, A. (2012) *When Magoo Flew: The Rise and Fall of Animation Studio UPA*. Wesleyan University Press Middletown, Connecticut.

Abrahams, N. (Productor). Mainwood, R. (Director). (2016). *Ethel and Ernst* (Cinta cinematográfica) País : Reino unido

Altman, R. (2000) *Los géneros cinematográficos*. Editorial Paidós Ibérica. España.

Animation. The Continuum International Publishing Group Inc. NY.

Annapurna Pictures (Productor). Jonze, Spike. (Director). (2013). *Her*.(Cinta cinematográfica). País: Estados Unidos

Arce, R. (2014) *La animación colombiana en el siglo xx: una historia en construcción. Cuadernos de Cine Colombiano - Nueva época. / Cinemateca Distrital-Gerencia de Artes Audiovisuales del Idartes. Semestral. Bogotá. No. 20, 2014. ISSN: 1692-6609-20*

Bacher, H. (2012). *Dream worlds: production design for animation*. Taylor & Francis.

Bashara, D. (2015) *Cartoon Vision: UPA, Precisionism and American Modernism. Animation: An Interdisciplinary Journal. Vol. 10(2) pp 82–101. DePaul University, Chicago, USA.*

Battaglia, S. [director] (1981) Boccioni's Bike [obra cinematográfica] Estados Unidos: FlimFlam Productions.

Becquer, J., Dupressoir, E., Durand, J., Guimaraes, V., Y Scheiber, I [directores] (2017) MEMO. Francia: GOBELINS, l'école de l'image Recuperado de: <https://www.gobelins.fr/memo-animation-short-film-2017>

Being, Animated. (03 de Octubre de 2014). Tiger Run Cycle Animation Process. (Archivo de video). Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=aCh6OU_ugtY

Bendazzi, G. (2016). Animation: A World History. Volume I: Foundations— The Golden Age CRC Press Taylor & Francis Group.

Bendazzi, G. (1994) Cartoons: 100 Years of Cartoon Animation, London: John Libbey.

Booth, T. (2017) tomwilltell. [imágenes] Recuperado de: Instagram: <https://www.instagram.com/tomwilltell/?hl=es-la>

Bordwell, D., Fontal Rueda, Y., & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Paidós Ibérica,.

BOZZETTO, R. (2002) El sentimiento de lo fantástico y sus efectos. *Quimera: Revista de literatura*, ISSN 0211-3325. N° 218-219, 2002, págs. 35-40.

Bosustow, S. [productor] Canon, R. [director] (1950) *Gerald McBoing-Boing*. [obra cinematográfica] Estados Unidos: United Productions of America

Castillo, J. M. (2010). *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid: IORTV.

Cavell, S. (1979). *The world viewed: Reflections on the ontology of film*. Cambridge: Harvard University Press.

Chanel. (10 de abril de 2017). Yamazki, S. (Director). *Chanel's Gabrielle*. (Archivo de video) Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=MMDInhQTy4s>

Chang, K. (Director). (2016). *Day after Day*. (Cinta cinematográfica) Recuperado de: <https://vimeo.com/187768323> País: Taiwan

Chase, Sandy. (Director). (2013) *Dancers in slow motion* (Vimeo). Recuperado de: <https://vimeo.com/71866423>

Cohl, E. (1908) *Fantasmagorie*. Francia.

Cuesta, J. (2015) La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales. Departamento de dibujo II (Diseño e Imagen). Universidad Complutense De Madrid, Facultad De Bellas Artes.

Da Vinci, L, (1510 – 1513) Fetus [Pintura] Royal Collection, Reino Unido

Deakin, C. (productor) Harrison, J. Y Shaw, R. (directores). (2016). We're going on a Bear Hunt [cinta cinematográfica ó documental]. Reino Unido: Bear Hunt Films, Herrick Entertainment, Lupus Films y Walker Productions.

Diafragma Fabrica de películas (Productor). Director Barrientos, A., Reyes, C. (Director). (2009) *En agosto*. (Cinta cinematográfica) Recuperado de: <https://vimeo.com/5419749>. Pais: Colombia

Díez, F. F., & Abadía, J. M. (1999). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós.

Dubois, B. (2015). Cargo Cult. Recuperado de: <https://vimeo.com/120816425>

Eisner, W (2004) Bocetos. Editorial Normal. Estados Unidos

Guerrero (2017-2018) Serie Fotográfica Bogotá. Disponible en: <https://www.flickr.com/photos/134698179@N05>

Gerbeaud, S., De Panafieu, M. (Director). (2013) *Oripeaux*. (Cinta cinematográfica) Recuperado de: <https://vimeo.com/81396209> Pais: Francia

Ghertner, E. (2012). *Layout and composition for animation*. Focal Press.

Grosjean, L. (productor) y Corcia, J., Nguyen, B., Reteuna, T., Rossi, L., Som, B. (directores). (2012). *One Day* [cinta cinematográfica]. Francia: Gobelins, l'Ecole de l'Image

Holly, A. (Ciaran Deeney). (2014). *CODA* [Shortfilm]. Irlanda.

Hosea, B (2010) Drawing Animation. *Animation :An Interdisciplinary Journal*. Vol 5, Issue 3, pp. 353 – 367. University of the Arts London, UK. SAGE PUBLICATIONS

Huang, L, Kamari, M., Robert, J., Peuportier,J., Unser,T.(2015) AMA Animation Short film. Escuela Gobelins. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1CdWvwrsHo>

Julián Pérez Porto, A. G. (2011). Definición. Obtenido de <https://definicion.de/coherencia/>

Kunz, S. (2014). The role of Drawing in Animated Films. Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes, Escola das Artes, Centro Regional do Porto da Universidade Católica Portu-

guesa, Rua Diogo Botelho, 1327, 4169-005 Porto, Portugal

Maybe TwoMoro. (19 de junio de 2012). Cat Running animation WIP. (Archivo de video). Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=3M5DDICb_4w

McCay, W [director] (1914) Gertie the Dinasaour. Estados Unidos

Murch, W. (2003). En el momento del parpadeo. *Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico. Madrid: Ocho y Medio.*

Mustashrik (Director). (2016). Invisible Barriers – Girl Effect. (Vimeo) Recuperado de: <https://vimeo.com/152778504>

Nemes, J. (2003). An Introduction to Film Studies. Psychology Press, Routledge: Taylor & Francis Group. Tercera Edición. NY

Nielsen N.V. (2015) Estudio Nielsen Global sobre Actitudes Generacionales. Disponible en: <https://www.nielsen.com/content/dam/nielsen-global/latam/docs/reports/2016/EstilosdeVidaGeneracionales.pdf>

Novick, M., Tuchinsky, J., Waters, M., Wolfe, S. [productores] Marc Webb [director] (2009) 500 días con ella. Estados Unidos: Dune Entertainment

Perro verde films (Productor). Ferreras, Ignacio. (Director). (2011). Arrugas (Cinta cinematográfica). País: España.

Pikkov, U. (2010) *Animasophy, Theoretical Writings on the Animated Film*. Estonian Academy of Arts, Department of Animation.

Pulecio, E. (2008) *El Cine: Análisis y Estética*. Publicado por República de Colombia: Ministerio de Colombia.

Rahimoglu, A (2018, abril 2) Orange Head [Imágen] Reucperado de: <https://www.behance.net/gallery/63957377/Orange-Head>

Brunner, D., Magalon, H., Tavier, V. [productores] Aubier, S., Patar, V., Y Renner, J. [directores] (2012) *Ernest & Celestine*. [obra cinematográfica] Francia: La Parti Productions y Les Armateurs.

Rios, D. (2014) Animación colombiana clasificada (PG-13) *Cuadernos de Cine Colombiano - Nueva época*. / Cinemateca Distrital-Gerencia de Artes Audiovisuales del Idartes. Semestral. Bogotá. No. 20, 2014. ISSN: 1692-6609-20

Rivera, J., Lasseter, J. (Productor). Docter, P., Peterson, B. (Director). (2009). *Up: Una aventura de altura*. (Cinta cinematográfica) País: Estados unidos

Robinson, C. (2010) *Animators Unearthed : A Guide to the Best of Contemporary Animation*. e Continuum International Publishing Group Inc. NY.

Robinson, C. (2010) *Animators Unearthed: A Guide to the Best of Contemporary*

Roca, P. (2011) *Memorias de un hombre en pijama*. (Novela Gráfica) España. Astiberri Ediciones.

Sarto, D. (2018) Glen Keane Soars in ‘Dear Basketball’. Animation World Network. Publicado: Febrero 28, 2018. 1:43pm. Recuperado de: <https://www.awn.com/animationworld/glen-keane-soars-dear-basketball>

Sobchack, V. (2008) ‘The Line and the Ani-morph, or “Travel is more than just A to B”’, *Animation: An Interdisciplinary Journal*. Vol 3 Issue 3: pp 251–265.

Soulageon, J. [productor] Laudenbach, S. [director] (2017) *La doncella sin manos*. [cinta cinematográfica]. Francia: Les Films Sauvages

Stanchfield, W. (2009) *The Walt Stanchfield Lectures: Volume One*, Oxford, Focal Press.

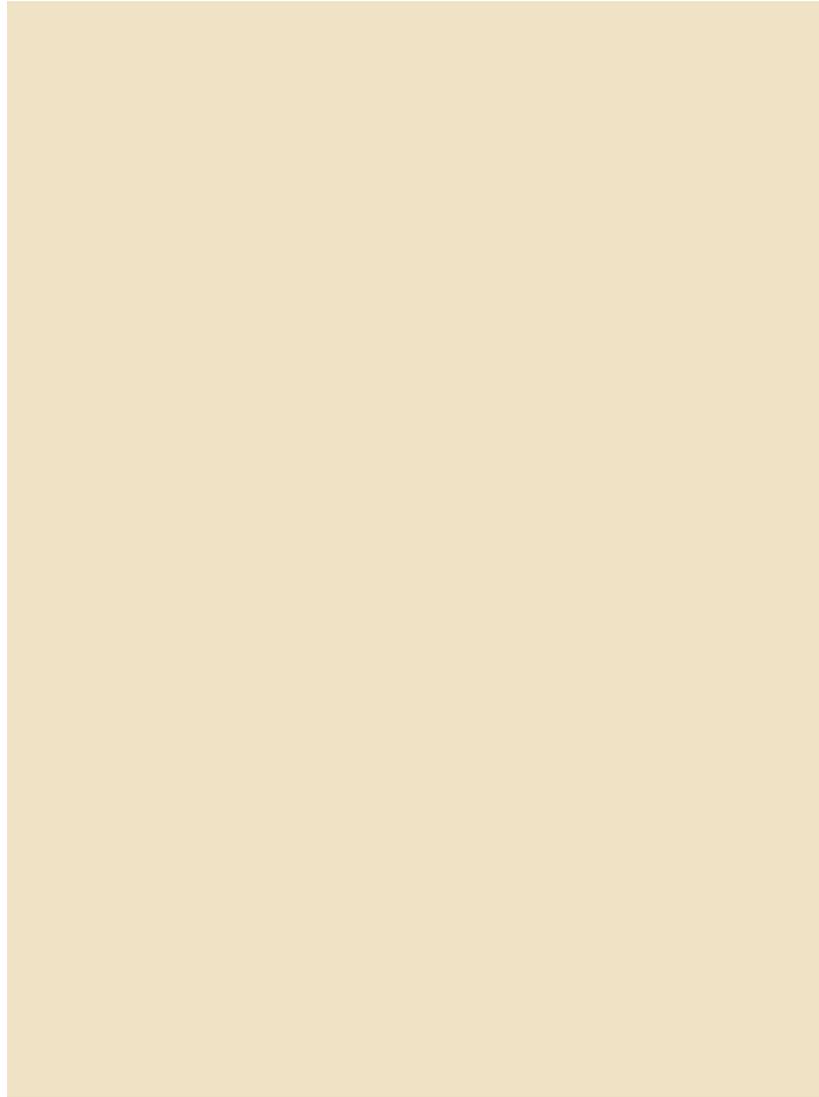
Todorov, Tzvetan. (1994) *Introducción a la literatura fantástica*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo

Stern, P. [productor] Canemaker, J.[director] (2005) *The Moon and the Son, An Imagined Conversation*. [obra cinematográfica] Estados Unidos: John Canemaker Productions.

Urbanowicz, M. (2017, mayo 21) Tokio at night #01 [Imagen] Recuperado de: <http://mateuszurbanowicz.com/tokyo-at-night-01>

Ventanarosa (Productor) y Allers, R., Moore, T., Paley, N., Plympton, B., Saeed Harib, M., Sfar, J., Gratz, J., Socha, M., Brizzi, G., Brizzi, P. (Director). (2014) *The Prophet* (Cinta cinematográfica). País: Canadá, Francia, Lebanon, Qatar, Estados Unidos.

Wells, P. (1998) *Understanding Animation*. Routledge: Taylor & Francis Group. NY.





8

Anexos

Anexos

Anexo 1: Participación en Convocatoria - Idartes - Beca de Realización de Cortometraje de Animación



CERTIFICADO DE INSCRIPCIÓN

IDARTES - BECA DE REALIZACIÓN DE CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN

Su inscripción ha sido realizada correctamente. Recuerde que con la inscripción, su propuesta pasa al período de revisión de los requisitos formales del concurso, pero deberá estar atento en caso de que le sea solicitada la subsanación de alguno de los documentos.

Propuesta 728-032

7/05/2018 13:29

SEIS PM

Participante

TORRES Y BAPTISTE

KM 8 Y 9 VÍA AL GUAVIO, VEREDA LA AURORA, FINCA AGUAS CLARAS

moniba95@hotmail.com

3173820808-8608318

ARCHIVOS CARGADOS EN LA PROPUESTA

Documentación formal

Requisito	Archivo
Documento de identidad del representante de la agrupación participante	02. Cedula Productor Monica Baptiste.pdf
Documento de identidad de cada uno de los miembros de la agrupación participante	02. Cedula Productor Monica Baptiste.pdf
Documento de identidad de cada uno de los miembros de la agrupación participante	CCMargaritaTorres.pdf
Certificado de residencia en Bogotá de cada uno de los miembros de la agrupación participante	certificado de residencia.jpeg

Contenido

Requisito	Archivo
PROPUESTA	PROPUESTA SEIS PM IDARTES 2018.pdf

DIRECCIONES WEB RELACIONADAS EN LA PROPUESTA

Contenido

Requisito	Archivo
PROPUESTA	https://youtu.be/bGVUBlxAAArg

Anexo 2: Participación en Convocatoria - Fondo del Desarrollo Cinematográfico - Beca para Cortometraje de Animación

	PROCESO FOMENTO CINEMATOGRAFICO	Código	FC-FO-3
		Fecha	30/06/2016
	LISTA DE PROYECTOS ACEPTADOS	Versión	2
		Página 1 de 3	

FONDO PARA EL DESARROLLO CINEMATOGRAFICO

CONVOCATORIA ANIMACIÓN 2018

MODALIDAD: REALIZACIÓN DE CORTOMETRAJES

PROIMÁGENES COLOMBIA ESTA DISPONIBLE PARA CUALQUIER ACLARACIÓN SOBRE LA LISTA QUE SE PUBLICA A CONTINUACIÓN

Quienes soliciten aclaraciones deberán presentar una solicitud de revisión mediante carta firmada por el concursante enviada como máximo el 25 DE MAYO en copia digital al correo electrónico convocatoriafdc@proimagenescolombia.com o radicada directamente en las oficinas de Proimágenes Colombia.

La solicitud de revisión deberá: (1) estar sustentada, (2) tener un fundamento basado en las previsiones de la convocatoria, (3) incluir una expresión concreta de los motivos de inconformidad sobre la no aceptación y (4) acompañarse de las pruebas que el concursante estime necesarias.

Si no se cumplen los requisitos indicados anteriormente la solicitud de revisión será rechazada, sin posibilidad de recursos adicionales. En caso contrario, será estudiada por Proimágenes Colombia y se informará la decisión al concursante dentro de los siete (7) días hábiles siguientes a la fecha de recepción, en la dirección física o en la dirección de correo electrónico registrada en el proyecto.

NOMBRE DEL PROYECTO	CONCURSANTE	OBSERVACIONES
FRONDA	LAURA RODRIGUEZ AGUDELO	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
DIAPÁUSA	JUAN PABLO CASTRILLÓN VERGARA	PROYECTO NO ACEPTADO: No presenta Anexo 7 Certificación de Uso de Obra del Diseño de Personajes y Escenarios.
DÍA DE SOMBRA	POMPILIA FILMS SAS	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
EL RINCÓN SECRETO	SUSANA MORA OCHOA	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
EL ALMOHADÓN DE PLUMAS	LANTERNA PICTURES S.A.S.	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
SIMONA	DAINER MARTINEZ	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
MUJER SUEÑA JAGUAR	FUNDACIÓN ENDÉMICA STUDIOS	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
ARIAKNA - EL OVILLO DE HILO	55 STUDIOS SAS	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.

	PROCESO FOMENTO CINEMATOGRAFICO	Código	FC-FO-3
		Fecha	30/06/2016
	LISTA DE PROYECTOS ACEPTADOS	Versión	2
		Página 2 de 3	

SUMERGIDA	JORGE GONZALEZ	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
KERADÓ	IRINA HENRIQUEZ VERGARA	PROYECTO NO ACEPTADO. Presenta Storyboard incompleto.
VIVA COLOMBIA FUTBOL	DAVID RICARDO GONZALEZ	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
ANTOÑÍN	CASA REFLECTOR S.A.S	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
EL TEMPLO DE KOHUA	NEBULA FILMS S.A.S	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
OCASO	LEONARDO DE NICOLAS VALENCIA BARRERA	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
LA FIESTA DE COR-KA	ROBERTO MONTOYA	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
VINDICTA	NEYBER YAMITH LENIS CASTRO	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
CLARISSA	LUIS FERNANDO ARIAS MAYORGA	PROYECTO NO ACEPTADO. No presenta plan de financiación diligenciado.
BAD BOYS	OSCAR JAVIER PEREZ BELTRAN	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
GRAN WONE	MARIO CUBILLOS PEÑA	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
LUTHIER - HACEDOR DE INSTRUMENTOS	CARLOS EDUARDO GONZÁLEZ PENAGOS	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
EN MEDIO DE LA NADA	FUNDACION FORMATO 19K	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
LA JOYA DEL PANTANO	CAMILO AYALA NIETO	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
DIENTE DE LEÓN	MOON RABBIT SAS	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
BARBAZUL	CAROLINA GUERRERO REYES	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
EL PURGATORIO	ANDRÉS TUDELA	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.
06:00 p.m.	MONICA BAPTISTE GOUFFRAY	PROYECTO ACEPTADO. Cumple con los requisitos formales y pasa al comité de evaluación.



SEIS PM
2018